KLUB 64/128

Nr.7 5.Årgang 1/12-94 . 31/1-95



 PRIS 20Kr.

REDAKTIONEN

CHEFREDAKTØR Gert Winther Madsen (ansvh.)

MEDARBEJDERE

Christian Muusmann, Christian Støttrup-Andersen, Johnny L. Buchholtz, Kai Rose, Karl Aage Hansen, Kenneth Jørgensen, Martin Juel, Martin Nielsen, Simon Nielsen, Torben Jørgensen, Henrik Jensen.

RUBRIK ADRESSER Breve og forespørgsler kan sendes til følgende:

ALLE-RUBRIKKER

Gert Winther Madsen
Langstrupvej 29
3480 Fredensborg
TLF.: 4219-3086
Giro 4 93 93 28

Karl Aage Hansen
Teglgårdsvej 609 1.tv.
3050 Humlebæk
TLF.: 4219-4864
Giro 9 98 86 37

COMAL 80

Torben Jørgensen
Kirkebyvej 44
3751 Østermarie
TLF.: 5647-0750

LET'S CODE & LETS' DEMO

Christian S.-Andersen
Øverødvej 48
2840 Holte

TEKNISK BREVKASSE

Johnny L.Buchholtz
Orevej 127
4760 Vordingborg
TLF.: 5534-1384

Kenneth Jørgensen
Provst Bentzonsvej 19 2.tv
2860 Søborg
TLF.: 3966-9491

BASIC 64:

Martin Juel
Kærgangen 30
2635 Ishøj
4354-5222

ADVENTURE:

Henrik"Egern"Jensen
Hedevej 7
9575 Terndrup
TLF.: 9833-5763 (Tider se skema.)

ANVENDT HARD- & SOFTWARE

Computere : C-64/C-128/A500/A500+
Printere : EPSONLQ 100/ CANON BJ-10sx
Programmer : InterWord Amiga v1.53 / The Newsroom 64 / DeLuxe Paint III / KindWords3 / HamLabPlus 2.0 / DeLuxePrint II
TRYK TOSHIBA 1710 kopimaskine - TRYKKER: Karl Aa. Hansen.

KLUB-TELEFONEN

v/Johnny Buchholtz >>Tlf.: 5534-1384
Hver tirsdag klokken 18:00 - 21:00
Resten af tiden kan der også ringes, men da må du være beredt på, at høre en telefonsvarer. Alternativt kan du også ringe på tlf. 4219-4864.

KONTINGENT & KLUBSALG

Indbetales til KARL AAGE HANSEN på giro 9 98 86 37.

Korrektur & Layout

Kai Rose, Gudenåvej 35.2, 2720 Vanløse, Tlf. 3186-1067

ANNONCEPRISER

PRISER ER INCL. MOMS 25%
RABATTER KAN AFTALES......

SIDE :	1/4	1/2	1/1
Medlem :	.00	15.00	30.00
Privat :	45.00	75.00	120.00
Firma :	115.00	195.00	350.00

SPONCERINGER

LEG & HOBBY (Brovst)
UNICOMAL (Brøndby)
SCHEER DATA (Albertslund)

ANNONCØRER

INDHOLD NR. 7 1994

TESTEDE PROGRAMMER

TILLÆGSSIDER Kuponsiderne, kalender, spørgeskema.........løse ark

BLADET UDKOMMER 1/2 , 1/4 , 1/6 , 1/8 , 1/10 og 1/12.

DEADLINE

Vil du være sikker på, at dit indlæg kommer med i næste nummer, så skal vi have det senest den **1. JANUAR 1995.**

OPLAG DETTE NR. 100 stk. MEDLEMSTALLET (1. NOV.) ca. 62



NYE TIDER.....

Ja, de nye tider er på vej. For det første har vi lavet om på udgivelsesdatoerne. Så nu udkommer dit klubblad i de lige måneder (den 1. Februar, den 1. April, den 1. Juni, den 1. August, den 1. Oktober og den 1. December). For at der ikke skal gå 3 måneder fra november nummeret til det første nummer i 1995 udsender vi dette ekstra blad. Derfor får du hele 7 blade i 1994. Dertil kommer en masse ændringer inde i bladet, som følge af at Kai Rose tager sig kærligt af korrektur og ikke mindst LAYOUT (opstillingen). Så glæd dig fremover kære læser.

SÅ GIK DET ÅR.....
Det har været et meget dyrt år for klubben, men vi har også lært meget i det forløbne år. Det er blevet klart sværere at kalde nye C64 & C128 brugere til klubben. Klubsalget har der ikke været meget af, så heller ikke her er der noget at råbe hurra for. Karl Aage skulle dog nu få mere tid til at kæle for den afdeling, og dermed finde nogle gode programmer til den rigtige pris. Dette ekstra blad har også kostet mange penge at sætte på benene, men også nogle indkøb af bøger, bokse og andet har kostet en hel del penge.
Samtidig vil jeg da lige nævne at 1995 tegner betydeligt bedre, hvis du ellers fornyer abonnementet i god tid. For det vi har investeret i 1994, kommer os til gode i 1995. Husk ved fornyelse i god tid, kan Karl Aage spare klubben for (30%) ved papirindkøbet. Da vi har kæmpet med at forbedre kvaliteten her i 1994, håber jeg også at medlemmerne er blevet mere tilfredse med resultatet i 1994. Men bare rolig vi hviler ikke på laurbærrene, forbedringen fortsætter i 1995.

Vi ønsker alle medlemmer en god jul og et godt nytår, samtidig med at vi håber at kunne fortsætte sammen i 1995...

HUSK AT INDBETALE.....
Ang. kontingentet for 1995. Med den nye udgivelsesdato taget i betragtning kan du vente med fornyelsen helt frem til 10-01-95. Så vil vi stadig kunne nå at sende dit blad ud til tiden. Men igen, hvis du betaler kontingentet i god tid, kan klubben spare mange penge på indkøb af papir og forbrugsstoffer (toner), disse penge skulle hellere komme medlemmerne til gode...

ÅRSKONKURRENCER.....
Bliver afsluttet her d. 1. December og offentliggøres i næste nummer. Det vil sige, du kan læse om det i Februar nummeret. Derfor vil jeg gerne opfordre jer til at komme i gang med bidrag til konkurrencerne..

TEMA 95.....
Det vil komme til at handle om STRIP POKER i 1995. Jeg vil teste 5 Strip poker spil i løbet af året, og i blad nummer 6 vil der (som i dette nummer) komme en sammenligning mellem alle 5 spil.

PS: Karl synes der mangler et lignende tiltag, for de mere seriøse programmer. Så hvis der er en (flere), der har mod på at teste regneark, tekstbehandlere osv. på samme måde, så må i meget gerne kontakte ham (Karl Aage) på nr. 4219-4864.

PC-KLUBBEN (igen, igen)....
Den spøger stadig i kulissen, men lad os slå fast med 7" søm, den skal ikke bruge C64/128 spalter og redaktionens tid. Vi vil kun udgive (trykke) et blad der redigeres og Layoutes af en selvstændig PC-klub. Indtægterne fra annoncer i PC-bladet skal alene være med til at give klubben (os) bedre muligheder for at forbedre dit klubblad.

Gert W. M.M.

KENNEDY APPROACH fra MICROPOSE.



Så er du tilbage i stolen, selv om der ikke er tale om en flysimulator i vanlig stil. Næ nej. Denne gang får du muligheden for at smide flyverhjælmen over skulderen, og kravle op i dit kontroltårn. Du har nemlig fået tildelt den fornemme titel: Flyveleder, vis ligeså fornemme job i al sin enkelhed går ud på, at "tale" flyene ned på gode gamle "moder jord". Men helt så enkelt er det nu ikke. Heldigvis er der indlagt træningssimulationer i spillet, som selv en "grøn" flyveleder kan klare uden de helt store vanskeligheder.
Sværhedsgraden sættes gradvist op, ved at der kommer flere fly ind på din skærm på en gang. Så er det om at få dirigeret flyene rundt uden at de "crash`er". Du skal også passe på at de ikke "hænger" for længe deroppe, for så risikerer du at flyene løber tør for brændstof. Heldigvis bliver du varskoet i god tid inden "stålfuglen" falder til jorden. Så er det bare om at få ændret kurs på dine fly. Og for at det ikke skal være løgn, kommer der til stadighed nye fly ind på din skærm. Så du får rigeligt at se til.
Hvis alt går vel, og du ikke har mistet modet, vælger du fra menuskærmen hvilken lufthavn, du ønsker at fortsætte som flyveleder i. Der kommer flere valgmuligheder som spillet skrider frem. Men hvis det går galt for dig, og der enten kolliderer et par fly, eller du mister et fly ud af din skærm, inden du når at få ændret dets kurs, er du færdig. Men heldigvis er det kun spil, og du kan vælge at starte et nyt spil, eller søge et nyt job.

Konklusion: Hvis du kun er til fuld–fart–frem–skyde–spil, er Kennedy Approach ikke noget for dig. Det vil sikkert være alt for kedeligt. Men hvis du vil prøve et simulatorspil der er lidt anderledes, så er Kennedy Approach absolut værd at kigge nærmere på.
Grafikken er ganske pæn. Der er ingen musik. Men det er også lige meget, for al samtale mellem fly og kontroltårn er samplet tale, der klokkeklart farer ud af højttaleren, og får een til at lette fra stolen. Det er simpelthen genialt lavet. Og må nok siges at være, det der gør spillet værd at have i samlingen af simulatorspil.

Testet af.....Kenneth.

EXCHANGE ADDRESS		CBM C64/128	EXCHANGE ADDRESS
00002	Karl Aage Hansen Teglgårdsvej 609 1.tv. 3050 Humlebæk.	TLF.: 4219-4864	C128D
00003	Johnny L. Buchholtz Orevej 127 4760 Vordingborg.	TLF.: 5534-1384	C64 + C128
00005	Martin Juel Kærgangen 30 2635 Ishøj.	TLF.: 4354-5222	C64
00010	Kim de Waal Østerled 38 4300 Holbæk.	TLF.: 5343-7807	C64
00011	Ruth Andersen Thyrevej 6 D 4791 Borre.	TLF.: Ingen	C64
00014	Frank E. Larsen Murskeen 33 ST TH 347 2630 Taastrup.	TLF.: 4299-9090	C64 + C128
00018	Simon Nielsen Perikumvej 13 4573 Højby.	TLF.: 5930-3960	C64 + A2000
00036	H. Barkum Skolebakken 6 5800 Nyborg.	TLF.: 6531-6716	C128
00039	Frede Larsen Algade 12 lejl. 3 7900 Nykøbing Mors.	TLF.: 9772-3498	C64
00041	Chr. & Jesper Andersen Øverødvej 48 2840 Holte.	TLF.: 4242-3923	C64 + A500
00050	Simon B.-Hjort Jensen Kalvehave mark 1 4771 Kalvehave.	TLF.: 5378-8579	C64
00054	Lars Dyrvig Cederlunden 16 6705 Esbjerg Ø.	TLF.: 7547-0176	C128
00072	Lars Eckert Vandmøllevej 3 (Nybøl) 6400 Sønderborg.	TLF.: 7446-7688	A 1200
00079	Frits Kjær Steffensen Prinsessegade 81 B1 7000 Fredericia.	TLF.: 7591-2909	C64 + C128
00139	Martin Nielsen Lærkevej 2 4520 Svinninge.	TLF.: 5346-5885	C64
00148	Kai Rose Gudenåvej 35.2 2720 Vanløse.	TLF.: 3186-1067	C64 + A500

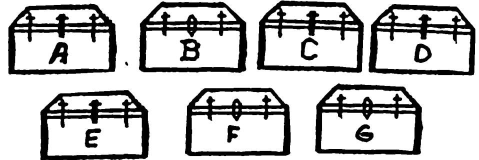
Det var listen for denne gang. Hvis du vil med på listen, så send kuponnen ind til klubben.

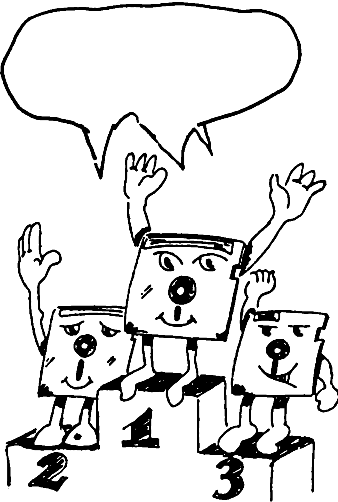
Venligst Gert Winther Madsen.

SKATTEJAGTEN:

FIND den forsvundne guldskat: Vi mener at den findes i en af disse 7 kister. Kisterne har titlen A, B, C, D, E, F & G. Du må gætte på på op til 3 kister (Pris kr.5,- pr. gæt.) Der skete det at piraten der gravede formuen ned (De kr. 75.-) i en af de 7 kister er druknet. Hvis du kan finde kisten, får du indholdet (De kr.75.-). Hvis flere finder den rigtige kiste, må i dele indholdet.

Sådan gør DU:
1/ Find kupon-siden frem.
2/ Skriv de valgte kister ned og send. kupon-siden ind.
3/ Vi trækker vinderkisten 2/1
4/ Vedlæg kr.5,- pr. gæt, max. 3





BOBLEN:

Til BOBLEN gælder det blot om at finde et godt slogan, til den situation der vises. Altså, hvad er det figuren på billedet prøver at fortælle? Kan du ikke hjælpe os med at formidle svaret?

Sådan gør DU:
1/ Find papir og en blyant.
2/ Udtryk det du mener figuren på billedet prøver at sige til os, og send det ind til klubben.
4/ Præmien er en ting du kan vælge fra klubsalg. Værdi op til 35,-

STJERNETEGNET:

Her i STJERNETEGNET kan alle vinde. Der skal blot lidt held til.

Du skal blot gætte på en kendt persons fødselsdag. Vi har til hvert STJERNETEGN skrevet 5 navne op. Rammer du en, har DU vundet præmien. Du skal kun ramme rigtigt på et af dine 2 gæt for at vinde præmien.

1/ Find kupon-siden frem.
2/ Skriv de valgte navne ned og send kupon-siden ind.
3/ De rigtige gæt udløser præmien herunder. PS: Du vinder kun 1 præmie, selv om du gætter begge navne, chancen for at vinde er blot dobbelt så stor.

STENBUKKEN:
22/12-20/1

VANDMANDEN:
21/1-18/2

Det er en en ting fra klubsalg, op til kr.50,- hver gang.

Venligst KONKURRENCE-REDAKTIONEN.

Denne gang skal du i FINDORD-GÅDEN finde en skuespillers navn...

FINDORD-GÅDEN:

O	C	H	R	I	S	T	E	N	S	E	N	J	O	R	A	N	J
P	E	Z	F	K	V	P	L	E	H	C	I	E	M	H	C	S	W
T	L	G	E	M	Ø	L	L	E	R	J	X	S	N	W	L	A	B
A	G	P	J	Q	Z	F	L	X	N	I	N	E	M	O	M	K	I
L	R	D	S	V	I	L	F	O	R	T	X	E	I	D	F	J	K
A	E	Y	H	F	K	V	D	T	V	E	N	P	S	O	L	R	O
U	J	B	V	K	D	G	E	H	L	Z	E	X	I	N	K	R	L
D	B	S	S	G	Q	O	J	H	V	D	S	E	Q	L	E	H	S
R	D	D	T	K	A	B	L	Q	E	L	R	T	K	K	E	J	E
U	L	K	R	R	Q	W	E	R	K	Z	E	A	J	N	Q	D	N
P	U	T	U	I	D	L	S	R	A	Z	D	J	E	A	N	I	B
G	H	I	D	S	B	E	O	E	H	V	N	S	L	R	E	N	P
Z	G	X	A	T	N	G	X	K	A	E	A	C	D	F	S	R	Z
H	Ø	Y	L	E	H	M	X	E	S	Z	T	Z	B	N	K	I	E
H	H	V	P	N	J	B	X	L	P	W	S	M	J	I	I	E	D
D	E	J	K	S	N	P	E	U	R	F	O	R	E	N	R	P	N
A	T	G	D	E	K	I	M	N	D	S	E	U	R	E	E	E	A
M	I	H	S	N	N	Y	S	D	I	N	X	Y	G	S	D	R	N
J	K	N	H	I	X	A	Q	R	G	C	W	X	X	L	E	A	R
B	Y	V	X	S	F	K	N	E	S	A	O	K	H	V	R	Z	E
V	P	N	E	Z	A	K	W	L	O	O	O	Y	Z	O	F	B	F
Q	D	D	E	W	R	G	E	V	L	E	H	S	J	P	C	O	R

FODBOLD MANAGERS
Disse ord skal findes.

*ANDERSEN *CHRISTENSEN
EKELUND *FERNANDEZ
FRANK *FREDERIKSEN
HELVEG *HØGH
JENSEN KJELDBJERG
KRISTENSEN KROGH
LAUDRUP *MØLLER
*NIELSEN *OLSEN
PEDERSEN POVLSEN
*RIEPER *RISOM
SCHMEICHEL *STRUDAL
ULDBJERG *VILFORT
WEGNER

Løsningen på 1. del, er navnet på en kendt skuespiller.

De bogstaver der står lige står lige foran de ord der er markeret med en (*), skal du pusle sammen til den efterlyste skuespillers navn.

Løsning 1. del:

\- - - - - - - - - - - - -

REBUS 26.

Disse bogstaver pusles ind i REBUSSEN som 2.den del, på den løse side. De 13 bogstaver markeret med en (*) skal bruges til at danne navpå en anden kendt skuespiller, det første ord er anbragt:
BOGSTAVER: *C, *N, Ø, *E, *T, *L , R, U, F, *A, D, S, M, *W, *O, *D, H, *T, G, E, *O, B, *S, E, *I, K...

ANDEN DEL: OG

\- - - - - - - - - - - - - - -

BRYD KODEN:

Her er opgavens spørgsmål: De 3 muligheder Tegn

	Spørgsmål	1	X	2	1	X	2
1/	345 * 89 + 118 ?	30823	36906	41843	A	E	U
2/	CD'en venter på far ?	VUPTI	HOVSA	PYYHA	P	F	R
3/	Den ny KLUB tlf nr. ?	42193086	42194864	55341384	A	J	E
4/	Højden på tennis net ?	86.5 cm.	91.5 cm.	96.5 cm.	I	R	L
5/	Verdens tungeste dyr ?	BLÅHVAL	ELEFANT	BØFFEL	F	G	R
6/	Man spiller GRIS med ?	KUGLER	KORT	TERNINGER	O	E	U
7/	En undulat kan lægge ?	1 - 3 æg	5 - 8 æg	10 -13 æg	N	C	X
8/	90 + 56 - 67 * 8 = ?	453	598	632	D	V	T
9/	Anders and startede i?	1924	1928	1934	Z	Y	W
10/	BELINDA CARLISLE er ?	SPORTSPIGE	SANGER	TEGNER	T	O	M
11/	Hvor mange hunderacer?	ca. 100	3 - 400	over 1000	V	R	M
12/	Den ældste levende kat?	ER 20 ÅR	ER 21 ÅR	ER 22 ÅR	Y	K	L
13/	Næste nummer kommer ?	1/1-1995	1/2-1995	1/3-1995	G	D	P

TREDIE DEL: I

\- - - - - - - - - - - - - - -

Løsningen er her filmens titel Hjælp? Eeeh "Den ideelle verden", PS: det første ord er anbragt. Den samlede sætning skrive du på det løse blad punkt 4.

REDAKTIONEN.

COMPUTERKLUBBEN PRÆSENTERER

C64

COMAL 80 ver. 2.01 normal pris	375,–
CLUB–PRISEN er	335,–
En besparelse på	40,–
MANUAL, dansk	70,–

AMIGA

AMIGACOMAL VER. 2.10 normal pris	625,–
CLUB–PRISEN er	565,–
En besparelse på	60,–
Opdatering til ver. 2.10 koster	375,–

PC

UNICOMAL VER. 3.11 normal pris	2.499,–
CLUB–PRISEN er	499,–
Opgradering fra tidligere versioner	300,–
Opgradering fra C64/128 Cartridge	300,–

GRAFIK MED COMAL80

Grundlæggende indføring i programmering baseret på grafikeksempler. 65,–

Forsendelses omkostninger i alt.

Gebyr (porto fra UniComal)	25,–
Porto (Klub–forsendelse)	25,–

–disse omkostninger er pr. bestilling, ikke pr. vare.

Bestillinger modtages på Tlf.: 4219–4864
Indbetaling kan ske på GIRO 9 98 86 37
v/Karl Aage Hansen
Teglgårdsvej 609 1.tv. 3050 Humlebæk.

Computerklubben – Gert/Karl.





EVENTYRSKOVEN (2)

Jep, så er jeg tilbage i god form og håber også, at I læsere er det, da vi går en vidunderlig tid i møde. Jeg tænker naturligvis ikke på den bidende kulde og måske flere tons sne...Nej, jeg tænker på julemad, julefrokoster, mørke tider,som fører til indendørs samvær med familie, venner og computeren, osv. Derfor er det med at pakke vadsækken m. mad og drikke, inden du begiver dig ind i eventyrets snørklede gange. Så god fo rnøjelse, mens jeg giver ordet videre til William....



Hej, alle I eventyrfreaks i Danmark. Da der desværre er lysår imellem, at der kommer nogle programmer til 64`eren, og endnu længere mellem adventures til vores elskede slavedyr, så har jeg besluttet to ting: 1/ Hvis I har lavet nogle adventures selv, eller har planer om det, så send dem ind til undertegnede. Jeg vil så bedømme dem, hjælpe jer med dem, distribuere dem (efter jeres ønske) og alt muligt andet, som man kan foretage sig med en 5.1/2"'s diskette, som er lovligt!! 2/ skrive om de adventures, som i sin tid udkom til 64`eren. Det vil sikkert ikke være muligt at købe disse spil i forretningerne, men så må man ud på byttemarkedet, eller måske har I dem i forvejen, men har ikke gidet spille dem, da de var for indviklede, uden billeder, o.l.

Nu har I altså chancen for at få ryddet op i jeres samvittighed, så skriv ind om selv de simpleste ting, da jeg har sat mig for at hjælpe jer på alle niveauer. Det kan f.eks. være, at du ikke forstår hvordan man kommunikerer med spillet, eller det kan være et konkret problem, som du ikke kan finde ud af. Måske kan du også være interesseret i at vide, om et firma kun har udgivet de to spil, som du tilfældigvis ligger inde med, osv... Jeg vil starte med at anmelde en gammel klassiker....

Scapeghost, Level 9, 1989, Commodore 64/128.

Diskette eller bånd, Tekst-adventure.

Alan Chance er dit navn. Du var ved at infiltrere en narkotikabande, og alt gik tilsyneladende godt, men så advarede nogen eller noget gangsterne og de dræbte dig, flygtede og tog din kollega Sarah med som gidsel. Din politistyrke beskyldte imidlertid dig for at have advaret



forbryderne. Du har nu tre nætter som spøgelse til at bevise din uskyld, rense dit navn og få hævn. Ved at bruge dine detektivevner og dine voksende spirituelle kræfter, skal du nu forsinke gangsterne, finde frem til deres nye gemmested og bringe dem for retten...
Dette er selvfølgelig lettere sagt end gjort, så du få nok at se til i de tre dele, som eventyret er delt op i. I den første del skal du vænne dig til at være spøgelse og opbygge dine kræfter, mens du stifter bekendtskab med de øvrige beboere på kirkegården. I den anden del skal du besøge forbrydernes gamle skjulested, hvor du sammen med en af dine nye venner skal finde beviser, som kan lede politiet på sporet af det nye skjulested. Og endelig i del 3 skal du forsinke forbryderne indtil politiet når frem, samt du også skal befri Sarah, som bliver holdt som gidsel.
Spillet har en god parser og en medrivende atmosfære, hvilket har været kendetegnende for næsten alle Level 9 adventures. Det er også rimelig svært, hvis man ser bort fra den anden del. Tredje del derimod er nærmest lidt irriterende, da timing er kodeordet her. Dog kunne ordforrådet i spillet godt være lidt større, da der i tredje del skal benyttes et ord, som ikke engang står i Gyldendals Røde Ordbog, som er alle eventyreres bibel...
Til slut vil jeg bare sige, at hvis I kan få fat i originaludgaven, er der nogle gode ting i pakken, som f.eks. en plakat. Spillet blev brugt som opgave i DM i adventureløsning i 1990, hvor undertegnede fik en 7. plads.

Nu over til Fessor, som har gravet nogle tips frem fra støvet...



Wishbringer:

- Giv aldrig penge til en trold...
- Vovsens navn er det samme som en anden tæves i Dollars...
- Når du bliver fanget i tårnet så tænk på Miss Voss...
- Brug et af dine ønsker for at slippe ud af fængslet...
- Filmen bliver meget bedre, hvis man ser på den med rette øjne...
- Ligner grenen ikke en stige?? Hvad mener platypusen om den sag...
- Arcadespil og slotsbesøg har en del at gøre med hinanden...

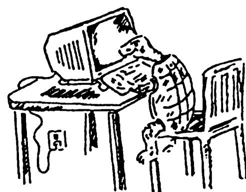


Bard`s Tale:

- For lang tid siden var der en skør mand ved navn Tarjen..
- Find et øje hos "The Mad God"...
- Hos Harkyn er der muligvis nogle, som har hørt om `nogle venlige skjols`...
- Gå ned i "The Sewers" på 17 Ø, 16 N og 3 NED. Tag trapperne op, drej til højre og gå ind.
- Find den tredie "Silver Things" på 4 Ø, 14 N og 1 OP.
- Når du finder munden på 4 N, 10 Ø og 2 OP så svar: lie, with passion, and, be, forever, damned.
- Tag tre sølvting, find Mangar og dræb ham og hans venner.



Hvis I vil have juleposten frem til skoven, inden jeg tager til de sydlige egne, må I hellere sende dem allerede i dag, da jeg rejser midt på måneden. Skriv om alt muligt, som har relationer til rollespil eller adventures til adressen forrest i bladet, eller ring på de telefontider, som Henrik har givet til rådighed. Sidst jeg så ham, var han indgroet i spindelvæv, da ingen havde aktiveret ham i over et halvt år, så jeg måtte selvfølgelig ringe efter hjemmeserviceordningen, så edderkopperne kunne blive transporteret herud i skoven til os andre. Og nåh ja, så gjorde de også rent hos Henrik, nu de alligevel var kommet. Derfor spar mig for nogle penge og sæt Henrik i arbejde, da han har godt af at blive rørt en gang imellem. Nå, men nu må I have en god jul og et godt nytår, vi ses jo først igen, når vinteren forhåbentlig er ovre...



Tak til mine medarbejdere, som tog sig af det hårde slid i denne omgang. Nu vil jeg sætte mig ind og skrive på en julenovelle, som jeg plejer at gøre ved denne tid, og jeg håber, at Gert vil finde den god nok til at komme i bladet, så I, mine yndlingslæsere, kan drage nytte af den. Her i skoven vil vi holde en kæmpe julefrokost den 18. december, hvor alle dyrene vil drikke `frostvæske`, som er lavet af rene naturprodukter, og spise økologiske produkter fra vores forrådskamre, så indtil I kører over en ren efter jeres julefrokoster, ønskes I en **Glædelig Jul og et Godt Nytår............**

Til vi ses igen, pas godt på dyrene og miljøet.....
–især i denne kolde tid....

CJ Egem...

EXILE

```
POKE 41911,255 (UENDELIG JET-PACK ENERGI)
POKE 41880,255
POKE 41912,255 (PISTOL OG UENDELIG AMMO)
POKE 41881,255
POKE 41913,255 (ICER OG UENDELIG AMMO)
POKE 41882,255
POKE 41914,255 (BLASTER OG UENDELIG AMMO)
POKE 41884,255
POKE 41916,255 (SKJOLD OG UENDELIG ENERGI)
POKE 41879,255 (BOOSTER)
POKE 46803,173
POKE 41898,15  (UENDELIGE PLASMA KUGLER)
```

Prøv også

```
POKE 34446,200 "DROPZONE" (eksplosioner??)
```

MIG 29

Prøv at holde CTRL og X nede, for at spillet skal blive lidt lettere.

RAINBOW ISLAND

```
POKE 28435,189 (UENDELIGE LIV)
SYS 2061 (STARTER SPILLET IGEN)
```

GHOSTBUSTERS

Her er en lille snydekode til båndversionen.

```
1 REM GB CHEAT
3 CLR: FOR A=271 TO 301: READ B: POKEA,B: C=C+B: NEXT
4 IF C=3511 THEN POKE157,128: SYS 271
5 PRINT"DATA FEJL"
6 DATA 32,86,245,169,32,162,1,160,34,141,150,4,140,151
7 DATA 152,4,96,169,169,141,94,112,141,116,90,238,32,208,96
```

QUATRO COMBAT

Nogle levelkoder til dette spil:

Level 5	SNOW	Level 10	BEER	Level 15	STAG	Level 20	BARD
Level 25	HOLE	Level 30	HUGE	Level 35	EASY	Level 40	WIDE
Level 45	COLA						

ROBOCOP

Når level 1 er loadet, venter du til highscore-listen kommer frem på skærmen. Her skriver du ordet <SUEDEHEAD> uden de skarpe parenteser. Computeren vil nu loade level 2, så du slipper for at bekymre dig om den første bane. For på samme måde at skippe level 2, skriver du bare <DISAPPOINTED> også uden parenteserne.
Er du mere til POKE, så prøv i stedet.

```
POKE 44416,0
SYS 32768
```

Det var de POKES og Levelkoder der var på banen denne gang. Hermed vil jeg sige farvel til C-64'erens medlemmer, og jeg vil nu koncentrerer mig om TIPS & TRICK på PC'eren, hvor i kan møde mig fremover.

Kim....

DER SKAL OGSÅ VÆRE PLADS TIL NOGLE TIPS & TRICK SPECIELT FOR C-128, SÅ DE FØLGER HER.

Hvis du har danske tegn på din C-128'er, kan du via et program slå det til og fra.

POKE 0,111:POKE 1,51 (= TIL)
POKE 0,47:POKE 1,115 (= FRA)

Hvis du skal over i 64 mode, og forblive der, selv om du resetter din C-128'er så skriv i 128 mode.

BANK 1:POKE 65528,77:POKE 65529,255:GO64

A) Hvis du ønsker at dit diskettedrev (1571) skal forblive i 1571 mode mens du er i C-64 mode så skriv.

OPEN 1,8,15,"U0>M1":CLOSE 1

B) Eller du kan skrive GO64 resultatet vil blive det samme.

C) Hvis du ønsker at dit diskettedrev (1571) skal forblive i 1541 mode mens du er i C-128 mode så skriv.

OPEN 1,8,15,"U0>M0":CLOSE 1

Hvis du vil holde eller fryse tekst eller billede på skærmen mens du bruger din cursor, uden at tekst eller billede forsvinder evt. via et program der slår det til og fra.

POKE 248,128 (= TIL)
POKE 248,0 (= FRA)

Hvis du har lavet et program i C-128 mode, som kun kan køre i C-64 mode, behøver du ikke at SAVE programmet først, og derefter slå over i C-64 mode og loade det (programmet) igen. Her er en genvej, skriv.

SYS 57931 (går over i C-64 mode) skriv derefter direkte.

POKE 43,1:POKE 44,28:LIST

ADVARSEL: Programmet må IKKE være på over 50 blokke.

Hvis du ikke ønsker at bruge RUN/STOP & RESTORE tasterne, kan du via et program slå dem til og fra.
POKE 808,107 (= TIL)
POKE 808,110 (= FRA)

Hvis du ønsker at ændre farve på din 80 tegns skærm i et program X = (0 - 15) skriv.
POKE DEC("600"),26:POKE DEC("601"),X

Disse TIPS & TRICKS var indsendt af *Claus Bach-Lynge.*

M.v.h. Karl Aage...

E.B.Data's stopsalg!

indtil lageret er solgt, ell. 20 dec.

C64, SX64, C 128.

C 64,gl.model +båndoptager og joystick	kr. 350,-
C64,ny model med båndoptager og joystick	kr.500,-
SX64 m. indb.C 1541 og 5" farvemonitor	kr.1100,-
C 128 D, 100% ok	kr. 900,-
C 128 D, ok, bortset fra øverste læsehoved, d.v.s. den fungerer fuldt ud som i c 64 mode, og kører alle ensidede progr. i 128 mode, men kan ikke formatere på side 2.	kr.600,-

Diskdrev:

C 1541-II kr.500,-   C 1570 kr. 500,-

Printere:

DPS 1120 typehjul, med to skr.hjul	kr.400,-
Star LC 10 C color	kr.800,-

Diverse:

Music maker med tastatur,software,manual.	kr.100,-
Magic voice, talemodul til C64, sotw.man.	kr. 50,-
Comal 80 incl. kapsel og manual	kr.200,-
Swift Calc 128, 80 col. database 128. M.man.	kr.200,-
Ramudvidelse 512 kb til C 128, **kun**	kr.400,-

Tlf.: 42 95 13 34.

E.B.Data 's stopsalg!

indtil lageret er solgt, ell.20 dec.

AMIGA

A500 kr.1200.-
A500+ kr. 1700,-
A 2000 B , 1 drev kr.1700.-
A 2000 B , 2 drev kr. 2000,-
A 1200 m. 420 Mb HD ,
kr. 4800,-

HD A 590, 40,0 MB kr.1100.-
HD A500/A500+/A2000
intern 40 MB kr. 1400,-
intern 100 MB kr. 1800,-
Hardcard A 2000 50 MB
kr.1500,-
Hardcard A 2000 120 MB
kr. 2000,-

SKÆRME :
Taxan multisync, inkl.
2 stereohøjtt.kr.1200 ,-
1081S, 1084S kr.1300,-
8533,C1901scart, 1100,-

PRINTER:
MPS 1230 kr. 600,
MPS 1550C color kr.900,-
Star LC10 kr.800,-
Star LC10 color kr.1100,-
Star LC24/10 kr. 1100,-

DIVERSE: : Ramkort A 500 512 kr 275,- 1MB A500+ kr. 350,- 4/8MB A2000 kr.1000,-Action Replay III kr.485,- Modem 2400, kr.200,-TV-tuner, kr.350,- X-ternt drev kr.400,- Midi interface u.man. kr.200,- sampler kr. 50,- 100 disk i box kr.225,-

Tlf.: 42 95 13 34.

STJERNESKUDDET.

Langsomt tog hun ham i sine kvindelige arme og trykkede sine bløde, smalle læber mod hans. Hun gav ham et tungekys, mens hun nulrede hans hår i nakken. "Du er alt jeg har drømt om!", sagde han og trykkede hende tættere ind til sig. Hun sad på hans skød og hendes røde, krøllede hår kildrede hans overarme.

I det samme kunne han høre en irriterende bippende summelyd, som kom nærmere og nærmere. Han slog ud med armen, da han troede, at det var en hveps eller en bi, som var på vej ind i hans øre. Han slog ud endnu engang, og denne gang ramte han noget. Noget hårdt. Lyden stoppede, og han opdagede nu, at alt var sort omkring ham. Han gned sig i øjnene og da han åbnede dem igen, så han et hvidt loft, hvor edderkopperne løb zig-zag mellem revnerne og de spind, som de havde lavet. Han drejede hovedet og så, at han lå i sin seng i det værelse, som han havde lejet for nyligt inde i storbyen. Det havde været en drøm, og nu var han egentlig godt klar over det, for denne drøm havde han haft lige siden han havde set hende første gang. Han havde ikke snakket ret meget med hende, men han følte, at de havde den samme bølgelængde, som de telepatisk kommunikerede på. Det var som positive strømme, der flød gennem luften og slog gnister, når de mødtes.

Han kiggede på uret, som han havde slået på gulvet før. Klokken var 7:03, han skulle i skole. Endnu en dag hvor han skulle sidde og agere flittig for at glæde nogle mennesker, som ikke kunne lide ham, men som fik deres penge for at bruge tid sammen med ham. Han tændte for radioen, og Rednick's: "Cotton-eyed Joe" strømmede ud i det halvmørke køkken. Egentlig kunne han ikke lide den sang, men man kunne ikke blive fri for den åbenbart, så derfor var han begyndt at acceptere den. Han gik hen til køleskabet for at finde noget, som han kunne bikse sammen til en madpakke. Køkkenet var stadig halvmørkt, da han smurte et par sandwich med skinke og ost. Han tændte først lyset, da han skulle til at spise sin tallerken fyldt med tykmælk og rugdrys. Mens han spiste, læste han i et Se & Hør-blad, som han havde fundet i den stak, som altid lå på bænken i køkkenet. Radioen havde nu skiftet lyd og en elektronisk musestemme læste op af et eventyr, som var skrevet af og for børn, inden radioavisen tog over med sine sædvanlige, monotone nyheder. Han fik pludselig travlt, da han skulle med en bus 7 minutter over, så derfor nåede han ikke at pudse sine fedtede briller, men greb i stedet sin jakke og taske og styrtede ud af døren...

Tiden gik nu sin vante gang, og julen nærmede sig. Han drømte stadig om den rødhårede pige, og selv om han havde været med til adskillige fester med hende,havde han aldrig fået taget sig sammen til at snakke ordentlig med hende. Egentlig rørte det ham ikke, da han var vant til at være lidt af en enspænder, men alligevel havde han en fornemmelse af, at han ville være lykkeligere med hende ved sin side. Derfor havde han taget sig så meget sammen, at han havde inviteret hende ud til middag et par dage før jul. Hun havde til hans forbløffelse sagt ja, så nu gik han og gennemtænkte, hvordan han skulle få aftenen til at forløbe. Skulle han snakke dybe, kulturelle samtaler med hende?
Eller skulle han bare konversere overfladisk? Skulle han tage jakkesæt på? Eller skulle han nøjes med en sweater og fløjlsbukser? Var det i orden, at det blev en almindelig dansk restaurant?? Eller skulle det være en italiensk?? Eller måske en kinesisk?? Han havde så sandelig fået noget at tænke på!!

Mens han nu gik og spekulerede på den kommende aften med hans drømmepige, havde han imidlertid været oppe til terminsprøver på skolen, hvor det var gået meget godt. Derfor havde han fået mere selvtillid. Dog havde han mistet noget af den igen, da han og en af hans venner var gået konkurs med deres private firma, som lavede computerdisketter. De havde prøvet at ekspandere deres marked, men en større og mere kapitalstærk konkurrent havde frataget dem deres kunder. Derfor havde han nu ikke så god en økonomi som tidligere. Han havde måtte tage et banklån på 10.000.- kr. for ikke at skulle flytte hjem til sine forældre igen eller ende på gaden med en hund i den ene hånd og en pose sprut i den anden. Det med bumsen havde ikke tiltalt ham, selv om det med forældrene havde været en mulighed. Alligevel havde han valgt at optage et lån i banken.

Alt tegnede tilsyneladende godt, men så ramte uheldet ham igen. Den rødhårede pige havde ikke været i skole de sidste par dage før den aften, de skulle ud sammen. Derfor ringede han til hende og spurgte, hvad der var galt. Grunden til hendes fravær var, at hendes bedstefar havde fået et hjertestop, og var blevet indlagt på hospitalet, men selv om de havde gjort hvad de kunne, havde lægerne ikke kunne redde ham. Derfor skulle de til begravelse samme dag, som de havde aftalt at tage ud at spise. Han sagde derfor, at de hellere måtte aflyse deres middag, hvilket hun gav ham ret i. Han regnede nu med, at det var forbi, men hun sagde, om de så ikke kunne mødes mellem jul og nytår. Han blev ellevild, og havde svært ved at styre sin begejstring, mens han talte med hende i telefonen, men da de havde afsluttet samtalen, sprang han rundt i stuen, så en af de opsatte kravlenisser tog det store spring lige ned i pejsens knitrende ild...

Julen forløb, som en jul nu gør. Han havde været på juleindkøb, hvor han havde gået slalom mellem en mængde af frakkeklædte mennesker og butikker fyldt med nisser og andet julepynt. Det var ikke fordi han var beruset, nærmest tværtimod, han var glad som et lille barn.
Juleaften holdt han sammen med sin familie, og han vandt endda mandelgaven. D.v.s. der var mere end en mandelgave, da de små børn hemmeligt fik en mandel i deres portion, så de ikke skulle begynde at græde. Gaverne var også gode. Der var bløde pakker, og så var der en ny harddisk til hans computer, hvilket var hans største ønske, da den gamle havde haft sine gode år.

1. Juledag holdt han hos den del af familien, som han ikke havde været sammen med juleaften. Det var nærmest en tradition, at de mødtes hvert år 1. juledag. Den dag blev der ikke holdt tilbage, hvad angik madspisning. Der var sylte, flæskesteg, brunede kartofler, sild og karrysalat, varm leverpostej, osv...
Det var også den dag, hvor man sagde tak for de gaver, som man havde fået, og børnene prøvede deres nye legetøj eller spillede deres nye spil. De voksne derimod snakkede mest om alt muligt, mens de spiste alskens slik og så på fjernsynet, som passivt spyttede sine programmer ud i baggrunden.

Endelig kom så dagen, hvor han skulle møde sin kærlighed. De havde aftalt, at de skulle mødes hjemme i hans lejlighed, hvor han ville have lavet en middag til dem. Han havde været i køkkenet hele eftermiddagen, hvor han havde kæmpet for at få bernaisesovsen helt rigtig. Menuen bestod af engelsk bøf m. kartofler, bernaisesovs og salat m. flutes. Til dessert skulle de have solbærsorbet, som han selv var godt tilfreds med.

Klokken 19:00 ringede det på døren. Det var hende. Han tog imod hendes

frakke og viste hende ind i den juleoppyntede stue. Hun var dejlig. Hun var i en sort kjole m. tilhørende sorte, højhælede sko. Han bød hende en lille drink, mens han gjorde sig færdig i køkkenet. Hun gik lidt rundt i lejligheden og betragtede den, mens hun drak sin Rom & cola. Han kiggede af og til et kort sekund på hende, da han ikke kunne tro, at hans engel netop nu stod i hans lejlighed. Dette var ikke til at tro.

Middagen blev serveret og stearinlysene blev tændt. Under middagen varede det lidt, inden samtalen kom i gang. Først vidste de ikke, hvad de skulle snakke om, men efterhånden gled samtalen ind på biograffilm, hvor han lige havde set den nye med Jack Nicholson og Michelle Pfeiffer. Det havde hun også, så snart gled samtalen gnidningsløst. De kom ind på emner som TV, tøjmode, computere, karakterer, personligheder, o.s.v. Desserten blev indtaget i sofaen, hvor de fortsatte deres samtale. Da de havde spist den sidste skefuld, foreslog hun, at de gik ud og vaskede op. "Vaske op!!", tænkte han. Var det det, som han havde forventet ville ske efter middagen....
De fik dog vasket op, og imens havde han sat noget musik på stereoanlægget. De pjattede, mens de vaskede op, og gulvet måtte tørres, da de var færdige, hvis de ikke skulle glide på det våde gulv.

De gik ind i stuen igen, og pludselig tog hun fat om ham og begyndte at danse til musikken, som fyldte rummet med bløde behagelige toner. Han fulgte hendes opfordring, og de dansede sammen i uendelig lang tid syntes han. På et tidspunkt smed hun skoene og dansede i strømpefødder. Han var helt rundt på gulvet. Vinen havde gjort sin virkning, og dansen gjorde ham varm i kinderne. Det havde åbenbart den samme virkning på hende, da hun pludselig smed sig i sofaen og sagde: "Puh, hvor jeg sveder. Kom lad os gå ud på altanen". Hun rejste sig og tog ham i hånden, mens hun trak ham ud i nattens kølige atmosfære.

De stod lidt uden at sige noget, men betragtede blot byen med sine lysende øjne, som befandt sig i en dvaletilstand, da dens indbyggere var indendøre i den frostklare nat. Hun begyndte at fryse, kunne han se, så han tog fat om hende, for at varme hende. Hun vendte sig om og tog ham i sine kvindelige arme, mens hun trykkede sine bløde, smalle læber mod hans. Hun gav ham et tungekys, mens hun nulrede hans hår i nakken.

"Du er alt jeg har drømt om!", sagde han og trykkede hende tættere ind til sig.
"I lige måde!", sagde hun. "Jeg troede bare ikke, at du var interesseret!".
"Jeg havde bare svært ved at sige det til dig", indrømmede han.
"Pyt med det", sagde hun og gav ham endnu et kys.

Sådan stod de tæt omslyngede et stykke tid, mens fuldmånen kiggede ned til det forelskede par. En kane krydsede dens aftegning på himlen, og en af de mange stjerne, som befolkede himlen, blev træt af livet og brændte ud for at give sit ønske til parret, som stod på altanen.
"Se et stjerneskud!", sagde hun og pegede mod himlen.

"Så er der to!", sagde han og følte sig lykkeligere end nogen anden mand i verden....

Glædelig Jul og Godt Nytår.

Egern...

P.D. B27.

Black Writer v1.0
Er et letter-maker program, hvor du kan vælge forskellige skrifttyper og musik. Når det endelige resultat gemmes, sørger programmet selv for at det ligger på den rigtige startadresse. Det vil sige at du kan starte direkte op i Basic, uden at programmet skal have ny startadresse, men det kan altid pakkes, så det fylder mindre.

Et print.
Det er el Label maker program. Design dit eget logo eller din egen tekst. For eksempel til dine disketter.

Kopfjustage.
Automatisk justering af læsehovedet. Har du øvet vold på dit diskdrev så læsehovedet stod ud i en trut, kan du måske få det på plads med dette program. I tilfælde hvor det ikke hjælper at loade med stjernen (*), kan Kopfjustage måske spare dig for en tur til værkstedet med dit drev.

Graphic Creator.
Lav dine egne karakterer. Der kan bruges i senere programmer. For eksempel:

Info Writer v3.0.
Igen et musik-og-tekst-program. 16 teksttyper og 19 musikstykker kan der vælges fra.

Andre programmer på disketten:
Diskretter. PSQ Link v3. BN Packer v1.6. TSS Space crunch. Telehacker. Hidvox v2.0. Ultimate hack. 1670 hackmachine. Video tester. Raw infowriter v3.0 med 19 musikstykker og 16 teksttyper.

P.D. B22.

Disc Wizzard v2.0.
Hvis du ikke kender dette program, er her en lille gennemgang. Programmet indeholder blandt andet.: Name/Id: Her kan disk navn og nummer ændres. (Un)Lock: Lås dine programmer så de ikke kan slettes. Manipulate: Filnavn kan ændres, luk/opluk filer, se hvilke spor og sektorer de forskellige filer befinder sig på. Dir sorter: Flyt rundt på filer, indsæt linier i dir.'en. Monitor: Til at gå ind i spil og programmer med.

Drum maker 2.
Titlen snyder lidt. Det er også muligt at lægge forskellige andre instrumenter ind på lydsporet.

Intro Designer.
Lav en intro til et spil eller program med scrolltekst og det hele. Anden musik og teksttyper kan indflettes.

Andre programmer på denne diskette:
Soundpacker. Introgenerator v2.0. Font magic v1.3. Microcopy 64. Ram disk. Datagenerator. Intro maker v1.2. Compactor v4. Colorbar maker. Koala linker v1.0. Introeditor v7. Introeditor v11.

Disketterne kan bestilles hos Karl Aage.

HARDWARE-TESTEN

"FLOPPY EXPRESS"

Siden C-64'eren og diskdrevet 1541 kom på markedet, er der kommet et væld af fastloadere, fastsavere og deciderede printkort til montering i diskettedrev og computer, blot for at spare brugeren for den laaange ventetid, mens programmerne blev loadet eller savet. Vi (Johnny) bad nu vort medlem, Martin Juel, om at teste et af de første der kom på markedet (det er til indbygning i diskettedrevet), for spørgsmålet må jo også være! Er det hurtigere, eller var det kun for at tjene penge på brugerne?

For en ordens skyld må jeg nok lige fortælle, at det er et kort fra ca. 1985, og at det er et af de første kort der overhovedet blev lavet til C-64'eren. Derfor har tiden, nyere kort og Cartridges overtaget pladsen. En kort forklaring i "Testen" sammenlignes med de kort, cartridges og moduler der bruges i dag. Det er måske lidt uretfærdigt set med 1985 øjne, men det er vilkårene i dag. Prisen, ja dengang kunne man åbenbart sælge kortet til en pris a' 1.498,-Kr.

Her følger *Martin Juel*'s test af "FLOPPY EXPRESS".

Mandag den 5/9-94 kom Johnny på besøg, og stak en lille kasse i hånden på mig, hvorpå der stod "Floppyexpress". Det var een han havde fået med, sammen med en maskine han havde købt. Han sagde jeg skulle prøve den, og eventuelt skrive lidt om den, så det vil jeg hermed gøre.

Tirsdag aften kom så det store øjeblik, hvor jeg skulle teste vidunderet. Og med rystende hænder åbnede jeg for den, i øvrigt ganske nydelige rød og hvide æske, og fandt en brugsforvirring (kun på tysk - stort suk), en systemdiskette, samt en printplade. Med forventning i sindet bladrede jeg hurtigt bogen igennem, og fandt installationsvej-ledningen. Hurtig som lynet skyndte jeg mig at installere den (ganske simpelt - faktisk), hvorefter jeg startede op for uhyret. Jeg turde dårlig trække vejret. Efter to sekunder der mere virkede som to timer kom opstartskærmen frem - READY. Var det muligt ? Jeg så alle mine drømme falde til jorden. Efter mine store forventninger, tillod den sig bare at hikke READY.

Det kunne ikke være rigtigt. Jeg skyndte mig at finde brugsforvi-ringen, for at få en forklaring, -og ganske rigtigt. Jeg skulle gud-hjælpemig loade en loader ind, hver gang jeg ville loade et pro-

gram – ta'r de pis på mig, eller hvad?

Well, jeg hentede loaderen ind med stort besvær, da der lå op til flere fejl på disketten. Men langt om længe kom den ind, hvorefter den meget høfligt bad mig om at indtaste et nummer, der svarede til den type program jeg ville loade. Nu var min tålmodighed snart opbrugt, men min nysgerrighed drev mig til, at finde typelisten i bogen (dybt forvirrende i øvrigt), hvorefter jeg tastede 11.

Nu begyndte der at ske noget! Diskettestationen kørte i 15 sekunder, hvorefter den skrev U3 og igen bøvsede READY.? Nu var gode dyr rådne, og efter megen overvejelse måtte jeg krybe til patten, og møjsommeligt kæmpe mig igennem brugsforvirringen (på tysk – BAA). Jeg fandt ud af følgende: Man kan ikke lægge kommandoer ind på F–tasterne (tyndt), og i det hele taget var der ikke nogen ekstra kommandoer eller fordele ved den, end at den skulle loade op til seks gange hurtigere. Nå, men jeg satte så et program i på 198 blokke og skrev load"*",8,1 – RETURN, hvorefter den ganske rigtigt begyndte at loade. Og med fornyet spænding lyttede jeg intenst til min 1541'er – hold kæft hvor gik det stærkt ...NOOOOT. Hastigheden svarede nogenlunde til FC III turbo (GA –AAB), men den loadede da, og da den langt om længe var færdig, skrev jeg RUN, og sørme` om skidtet ikke virkede.

Så langt – så godt. Men var det virkelig det hele? Jeg skævede over på æsken, hvor der sad en prisseddel: 1.498,– kr. Er de rigtig kloge? Hvem der end sælger lortet, må have forældre der er søskende. Nu må jeg indrømme, at jeg nok er lidt forvænt med min *Dolphin Dos*, men helt ærligt! Det her var bare for meget.

På disketten lå der også et copyprogram der, som resten af pakken, også er en joke, som jeg slet ikke vil begynde at kommentere. Ligeså resten af det software der ligger på "systemdisketten". Kort og godt venner: Hvis I vil køre med den hastighed, er I bedre tjent med **FC III'eren** eller **Action Replay**. Hastigheden er den samme, og i visse tilfælde større, og derudover får man så også en masse andet guf med i købet. Og til en lavere pris. Hvis I vil køre meget hurtigere, så køb hellere en **Dolphin Dos** eller en **Prologic Classic Dos**, så snakker vi hastighed.
Desværre Johnny, men den blev jeg sku ikke imponeret af, men tak for synet, og jeg tror nok jeg slog hastighedsrekorden da jeg fjernede den fra min 1541.

Turbohilsen fra Martin Juel (Overlord), Kærgangen 30, Ishøj.

VIDEO KARTOTEK 64

By C. Bach-Lynge * Hedelyngen 13 * DK-4573 Hojby * Denmark

Har du mange videobaand, kan du ikke finde rundt i alle de film! Saa er det dette program du har brug for. Du kan laese, skrive, rette, slette, og udprinte etiketter + oversigt. Alle videobaand faar nummer, og du kan have op til 8 titler pr. baand. Udnytter alle 664 blokke paa en 1541 disk, har en hukommelse paa 175K til data.

Paa en 128'er kan du bruge tal-tastaturet og de 4 graa pile. Programmet BOOTer selv op, loader og gaar automatisk over i 64 mode. Dejligt let ikke!

Skriv eller fax efter VIDEO KARTOTEK 64, eller du indbetale kr. 120,- paa giro hvorefter programmet vil blive sendt til dig.

Tel.+ Fax: +45 59 30 52 38
Giro: 7 29 65 76

Med venlig hilsen
C. Bach-Lynge

Husk tydeligt afsender addresse.

DET LUNEFULD PRG.64

By C. Bach-Lynge * Hedelyngen 13 * DK-4573 Hojby * Denmark

Her kan du laere at bruge de forskellige commandoer i basic paa en morsom maade. Eks: GO, RETURN, POKE, GET, RUN, LIST, PEEK, GOSUB, o.s.v.
Saa giver computeren dig morsomme svar paa tiltalte commandoer med farver og lydefektor.

Skriv eller fax: efter DET LUNEFULD PRG.64, eller du kan indbetale kr. 40,- til klubben paa giro 9 98 86 37 eller til mig, hvorefter programmet vil blive sendt til dig.

Tel.+ Fax: +45 59 30 52 38
Giro: 7 29 65 76

Med venlig hilsen
C. Bach-Lynge

Husk tydeligt afsender addresse.

TEMA 94:

AFSLUTNING OG SAMMENLIGNING...

Jeg er nu kommet til afslutningen af vores TEMA 94 - TESTS, som i år handlede om MANAGERSPIL.
Her kommer den afgørende sammenligning af de 5 testede spil. Alle spil er blevet testet udfra en anden synsvinkel end ved en normal test. Det skal du tage i betragtning når du læser teksten.

For nemheds skyld, kommer her som det første listen over de 5 spil:

TEST NR.:
1 BRITISH SUPER LEAGUE.
2 EURO BOSS.
3 FOOTBALL MANAGER I.
4 MANCHESTER UNITED FOOTBALL.
5 WORLD SOCCER.

Jeg fremhæver spillenes bedste punkter i hver face af testen, og sætter de 5 spil op i den rækkefølge, de fortjener efter min mening. Når jeg kommer til *UNDERVEJS*, bliver det lidt mere detaljeret, og her vil en mere direkte sammenligning finde sted. Vi starter med:

INDLEDNING:

NR. 1 = SPIL 2: Sværhedsgrad, 32 mulige hold, 2 eller 3 point-valg.
NR. 2 = SPIL 3: Sværhedsgrad, 99 mulige hold, skriv navn.
NR. 3 = SPIL 1: Ændre holdnavn, skriv navn og alle holdopstillinger.
NR. 4 = SPIL 5: Vælg hold.
NR. 5 = SPIL 4: (Direkte til menu'en).

MENU:

NR. 1 = SPIL 2: Det store udvalg.
NR. 2 = SPIL 5: Flot og overskuelig.
NR. 3 = SPIL 1: Direktørstøtte og målscoreliste.
NR. 4 = SPIL 3: Du kan ændre level (sværhedsgrad) og navne.
NR. 5 = SPIL 4: Ændring af egen og computerens styrke.

VIGTIGE PUNKTER:

NR. 1 = SPIL 2: Træning, Billetpris, Tilskuerpladser og Status.
NR. 2 = SPIL 1: Målscoreliste, Direktørstøtte og Status.
NR. 3 = SPIL 4: Træning, Skadeslister og Karantænelister.
NR. 4 = SPIL 5: Skadesliste, Den næste kamp og Status.
NR. 5 = SPIL 3: Status. Plus at man kan ændre på level og navne.

MINUS PUNKTER:

NR. 1 = SPIL 2: Småting (Et næsten fejlfrit spil).
NR. 2 = SPIL 5: For let at vinde hjemme med et svagt hold, og så er der ingen træning for holdet.
NR. 3 = SPIL 1: Spillersalg giver for lidt. Stillingen slettes straks når den sidste runde er afviklet, så sammenligning med sidste års resultater er umulig.
NN. 4 = SPIL 3: Der kan ikke foretages udskiftninger, og der forekommer for mange skader.
NR. 5 = SPIL 4: Det tager for lang tid at komme gennem en sæson.

UNDERVEJS:

HANDLING:	SPIL 1:	SPIL 2:	SPIL 3:	SPIL 4:	SPIL 5:
HOLD START :	16 Spill.	14 Spill.	12 Spill.	17 Spill.	23 Spill.
HOLD SLUT :	15 Spill.	13 Spill.	16 Spill.	25 Spill.	23 Spill.
PENGE START :	3.000.000	1.000.000	100.000	10.000.000	20.000
PENGE SLUT :	350.000	1.000.776	117.000	3.200.000	118.862
SPILLERSALG :	5 stk.	3 stk.	1 stk.	8 stk.	5 stk.
SAMLET VÆRDI :	1.560.000	1.603.707	18.562	14.000.000	128.000
HØJESTE VÆRDI:	570.000	635.675	-	2.560.000	45.000
LAVESTE VÆRDI:	140.000	421.504	-	1.300.000	8.000
SPILLERKØB :	6 stk.	2 stk.	5 stk.	16 stk.	7 stk.
SAMLET VÆRDI :	4.710.000	1.403.346	129.300	20.900.000	250.000
HØJESTE VÆRDI:	900.000	786.000	32.300	3.000.000	45.000
LAVESTE VÆRDI:	670.000	617.346	11.000	200.000	20.000
SKADER :	6 stk.	6 stk.	11 stk.	48 stk.	9 stk.
I ALT I UGER :	???	19 uger	18 uger	295 uger	46 uger
KARANTÆNER :	INGEN	INGEN	INGEN	34 stk.	INGEN
I ALT I UGER :	INGEN	INGEN	INGEN	62 uger	INGEN
ANTAL LÅN :	5 lån	2 lån	2 lån	Ingen lån	1 lån
LÅNT I ALT :	500.000	600.000	70.000	Ingenting	500.000

YDERLIGERE:

SPIL 1: To spillere trak sig tilbage i løbet af sæsonnen.
Den bedste spiller scorede 16 mål for Manchester United i sæsonnen.

SPIL 2: Tilskuerpladserne blev udvidet for kr. 900.000.-
Tilskuertallet: Sæsonrekord 31.500 tilskuere (udsolgt).
Lavpunktet 19.508 tilskuere.
Den bedste spiller scorede 11 mål for Manchester United i løbet af sæsonnen.

SPIL 3: Managerstyrken steg fra 0 til 42 på en sæson.

SPIL 4: Der står betegnelser på skaderne, og hvor længe de er om at blive kureret.

SLUTPLACERINGEN BLEV:

SPIL & PLACERING:	NR.	Kampe	V	U	T	SCORE	POINT
NR. 1: MANCHESTER UNITED FOOTBALL:	1	38	26	12	0	37-0	90
NR. 2: WORLD SOCCER :	2	38	25	4	9	112-79	79
NR. 3: BRITISH SUPER LEAGUE :	3	30	13	9	8	65-43	48
NR. 4: EURO BOSS :	4	30	15	8	7	62-32	53
NR. 5: FOOTBALL MANAGER I :	4	15	?	?	?	27-11	32

NR. = Slutplaceringen i sæsonnen.
Kampe = Er antal spillede kampe i sæsonnen.
V. = Vundne kampe.
U. = Uafgjorte kampe.
T. = Tabte kampe.

Testet og bearbejdet af GWM....

Her kommer HI-SCORE listen for C64/128'ernes rekordsættere.....

TITEL	SAT	POINT	NAVN	MEDL.
Airborne Ranger	<4-94>	16.700	Martin Nielsen	00139
Anarchy	<4-94>	235.031	Lars Dyrvig	00054
Bandits	<4-94>	197.145	Martin Nielsen	00139
Blastball	<4-94>	318.080	Lars Dyrvig	00054
Blasteroids	<5-94>	112.790	Lars Dyrvig	00054
Buck Rogers	<5-94>	60.300	Lars Dyrvig	00054
California Games:				
Footbag	<5-94>	77.720	Kim de Waal	00010
Cavelon	<5-94>	24.500	Lars Dyrvig	00054
Dark Castle	<5-94>	15.410	Martin Nielsen	00139
Dig Dug	<5-94>	37.900	Kim de Waal	00010
Fine Tin Preview	<5-94>	28.100	Lars Dyrvig	00054
Fire Ant	<5-94>	33.000	Lars Dyrvig	00054
Flipper	<5-94>	648.390	Lars Dyrvig	00054
Fort Apocalypse	<5-94>	9.840	Kim de Waal	00010
Fred	<5-94>	5.730	Kim de Waal	00010
Galaga	<5-94>	62.130	Lars Dyrvig	00054
Gunstar	<5-94>	89.340	Kim de Waal	00010
Gyruss	<5-94>	26.500	Lars Dyrvig	00054
Heel Fire	<5-94>	273.700	Kim de Waal	00010
High Noon	<5-94>	103.980	Kim de Waal	00010
Hiskado	<6-94>	17.090	Lars Dyrvig	00054
Int. Karate (Lev. 99)	<5-94>	947.300	Kim de Waal	00010
Paperboy	<5-94>	81.000	Kim de Waal	00010
Pirates (Pirate point)	<6-94>	28	Martin Nielsen	00139
Pole Position 5 omg.	<7-94	76.690	Karl Aage Hansen	00002
Poseidon	<5-94	43.350	Lars Dyrvig	00054
Rampage	<5-94>	19.300	Kim de Waal	00010
R-Type	<5-94>	48.330	Kim de Waal	00010
Space Taxi	<6-94>	$657.92	Martin Nielsen	00139
Soldier One	<5-94>	2:28	Kim de Waal	00010
SOS	<5-94>	28	Kim de Waal	00010
Spacegun	<5-94>	98.900	Kim de Waal	00010
Speed King:				
Daytona 4 laps	<5-94>	5:43:3	Kim de Waal	00010
Italy Laprecord	<5-94>	1:04:6	Kim de Waal	00010
Italy 4 laps	<5-94>	5:10:9	Kim de Waal	00010
Paul Ricard lapr.	<5-94>	1:34:7	Kim de Waal	00010
Paul Ricard 4 laps	<5-94>	6:59:3	Kim de Waal	00010
Spain Laprecord	<5-94>	1:02:8	Kim de Waal	00010
Sweden Laprecord	<5-94>	1:03:4	Kim de Waal	00010
Sweden 4 laps	<5-94>	5:26:6	Kim de Waal	00010
West Germany Lapr.	<5-94>	1:30:4	Kim de Waal	00010
West Germany 4 laps	<5-94>	7:05:2	Kim de Waal	00010
Spot	<5-94>	39-10	Kim de Waal	00010
Stagger	<5-94>	27.370	Kim de Waal	00010
Summer Games:				
4 * 400 Meter	<5-94>	2:04:19	Kim de Waal	00010
S. U. Sweet	<5-94>	42.930	Martin Nielsen	00139
The Hoppers	<5-94>	12:47	Kim de Waal	00010
Turbo Charge	<6-94>	2.400	Martin Nielsen	00139
Uridium II	<5-94>	117.140	Kim de Waal	00010
1942	<5-94>	4.730.900	Kim de Waal	00010

Send din HI-SCORE ind til klubben. High-scores skal laves i ærligt spil, ikke noget med at snyde her. Karl The Driver....

Efteråret går på hæld, vinteren og Julen banker på, og her i ekstranummeret skal der heller ikke mangle guf til dig!
På grund af ovennævnte. Ja, og så selvfølgelig fordi vi har alle tingene (disketterne) på lager, kommer der her 3 SUPER TILBUD.

Få 23 disketter fra KINGSWAY COMPUTERS C64 PD-serie, samlet på 12 disketter (vi bruger begge sider af disketten) for kun kr. 185.00. Det er kun kr. 8.00 per diskette, og KINGSWAY tog selv kr. 35.00 per stk. Der er hundredevis af programmer, spil og andre rutiner. Mange af dem er i BASIC, så de kan ganske enkelt ændres efter dine behov. Det er et tilbud som du nok vil få svært ved at finde andre steder.
BESTIL TILBUD 1 hos Karl Aage Hansen, ved at indbetale beløbet på Giro kontoen (se under klubsalg), og noter navnet TILBUD 1 i meddelelser til modtageren.
Gert/Karl.

Få 28 diskettesider fra CDU (Commodore Disk User). Dette blad blev udgivet fra 1987 til 1991, og der er nogle meget gode programmer på disse disketter. Det er synd hvis de skal ligge og samle støv hos din computerklub, når vi lige så godt kan forære (næsten) dem væk til vore medlemmer for et symbolsk beløb af kr. 235.- (eller kr. 8.40 pr. diskette side, og det er med portoen på kr. 25.00 betalt). Der er en masse programmer af forskellig art nogle til C64 (80%) og nogle til C128. Der er spil og seriøse programmer af enhver slags, ja der er endog computersprog og stærkt udvidede Basic versioner. Det er en hel guldgrube at dykke ned i. Blandt C128 spillene kan nævnes et godt kendt spil "sænke slagskibe" det specielle er at programmet bruger begge skærme (der skal være 2 til at spille det). Hvordan kan jeg forklare det. Jo, spiller 1 bruger 80 tegnsskærmen på monitoren og spiller 2 bruger 40 tegnsskærmen. Det betyder at du kan have 2 skærme sluttet til samtidig, så i sidder foran hver sin skærm. Den eneste ulempe er, at der kun er et tastatur. Der er også en masse gode spil til 64'eren. Samtidig er der en overflod af gode seriøse programmer. Desuden råder klubben over en mængde nyttige vejledninger til programmerne, som du kan bestille efter behov (for kr. 0.70 per side). BESTIL TILBUD 2 hos Karl Aage Hansen, ved at indbetale beløbet på Giro kontoen (se under klubsalg), noter navnet TILBUD 2 i meddelelser til modtageren.
Gert/Karl.

Så ved du hvad tiden skal gå med mens du venter på Julen, julemaden og alle julefrokosterne. Du får sikkert slet ikke tid til at holde jul, med alle de programmer du skal kigge efter i sømmene og afprøve.
Karl.

Når du kigger i klubsalg vil du se en del små spil til kr. 15.00 pr. stk. Det er nogle små spil, og der er kun et spil på hver diskette. Prisen er med diskette og porto betalt, så programmet er reelt dit for kun kr. 5.00; der er i øjeblikket 26 af disse små-spils disketter. Du kan købe dem samlet for en rigtig superpris (de samles på færre disketter der fyldes op) pris, ja faktisk kan de så samlet erhverves for kr. 180.00 (det er kun ca. kr. 5.00 per spil) og portoen er stadig betalt.

Som noget helt nyt har vi besluttet at samle alle listninger der har været bragt i bladet på disketter (det har vi gjort længe - RED). Det er ikke nyt, men i stedet for at lave en disketter til Basic 128, og en diskette til Basic 64 og en diskette til MIT BEDSTE PROGRAM, samler vi det i et tilbud (to disketter). Hver rubrik får sin egen side, og du sparer mange kroner da prisen samtidig bliver mere end halveret. Prisen er nu kun kr. 17.50 per diskette, før kostede de hele kr. 75.00 (3 disketter af kr. 25.00), nu er den samlede pris kun kr. 35.00.

Karl Aage Hansen.

CLUB 64/128 TILBUD

	Best. nr.	Titel	Pris DK. kr.
TEKSTBEHANDLERE.	64 01	The Write Stuff 64	Kr. 100.00
	128 01	The Write Stuff 128	Kr. 200.00
REGNEARK.	401	Regneark 64/128	Kr. 75.00
	402	Club-balance 64	Kr. 35.00
DATABASER.	501	Datafile 64 (exch.dis)	Kr. 75.00
	502	Klubkartotek fra B.64	Kr. 20.00
	1001	Database 128	Kr. 40.00
SPIL	451	Trivia	Kr. 80.00
	701	Sha-Jong	Kr. 15.00
	717	Magic colors	Kr. 15.00
	701 - 726	26 disketter	Kr. 260.00
QUIZ-PROGRAM + OPGAVER.	102/104	Quizprg. + opg. 1-2.	Kr. 25.00
	110	Quizprg. opgave 1+2.	Kr. 45.00
PD-BIBLIOTEKET.	PO 001	288 POKES div. Spil	Kr. 35.00
	PD K 01	Kartoteks-diskette	kr. 20.00
PD'erne hedder nu	PD B 11	Brugerdisk nr. 11	Kr. 20.00
PD 000 - PD 030 C-64	PD B 35	Brugerdisk. nr. 35	Kr. 20.00
PD128 01 - PD128 16	PD B 43	Brugerdisk. nr. 43	Kr. 20.00
DEMOER = D1 - D22	PD D 20	Demodisk. nr. 20	Kr. 20.00
SPIL = G1 - G10	PD G 07	Gamedisk. nr. 7	Kr. 20.00
MUSIK = M1 - M16	PD M 01	Musikdisk. nr. 1	Kr. 20.00
BRUGER = B1 - B45	PD B 22	Bruger mange til C64	Kr. 20.00
	PD 128 12	Finance Calc + 8 mere	Kr. 20.00
LES. & LDS.	1100	LES. 64 Kartotek	Kr. 15.00
	1101-1188	LES. 64 Disks. 1-88	Kr. 12.50
Prisen er pr. side,	1500	LES. 128 Kartotek	Kr. 15.00
og mindste køb er 2	1501-1520	LES. 128 Disks. 1-20	Kr. 12.50
sider. (Bestil altid	1800	LDS. 64 Kartotek	Kr. 15.00
et lige antal 2-4-6).	1801-1808	LDS. 64 Disks. 1-8	Kr. 12.50
PD-MANUALER.	922	PD-manualer (2 stk.) (Uden diskette)	Kr. 80.00
	923	PD-manualer (2 stk.) (Incl. disk. PD 001)	Kr. 100.00
DISKETTER MED BLADETS	CBM 1992	Bladets listninger 92	Kr. 35.00
LISTNINGER.	CBM 1993	Bladets listninger 93	Kr. 35.00
	CBM 1994	Bladets listninger 94	Kr. 35.00
SUPER DUPER TILBUD	TILBUD 1	KINGSWAY COMPUTERS PD for C64 ialt 23 sider	kr. 185.00
	TILBUD 2	CDU-PD disketter der er ialt 28 disksider	kr. 235.00
		Begge tilbud er med porto betalt.	
KLUB-BLADE	600	Klubnyt nr. 1/91 - 6/94 23 stk. incl. porto.	Kr. 205.00
	601	Stk. pris med porto.	Kr. 14.00

CLUB 64/128 TILBUD

	Best. nr.	Titel.	Pris Dk. Kr.
BØGER fra DATA BECKER	1	Første-bogen (C-128)	Kr. 30.00
På Dansk/Norsk	2	Tips & Trick (C-128)	Kr. 30.00
	3	Peeks & Pokes (C-128)	Kr. 30.00
Der skal betales porto	4	Hardware udv(C64/128)	Kr. 30.00
med kr. 25,- pr. bestil-	5	Maskinsprog (C64/128)	Kr. 30.00
ling. Uanset det antal du	6	Den Store Floppybog	Kr. 30.00
bestiller er portoen max.	7	Intern (C-128)	Kr. 30.00
kr. 25.-. Ved bestilling	8	CP/M Øvelse (CBM)	Kr. 30.00
af 5-15 bøger ingen porto.	+	porto pr. bestilling	Kr. 25.00
BØGER FRA 1st. PUBLISHING	21	Adv.Machine Lang.C64	Kr. 30.00
& DATA BECKER På Engelsk.	22	Idea Book (C-64)	Kr. 30.00
	23	Graphics Book (C-64)	Kr. 30.00
(Kun 1 stk. tilbage.)	24	Tips & Trick (C-64)	Kr. 30.00
	25	Machine Language C64	Kr. 30.00
	26	Anatomi of disk 1541	kr. 30.00
	+	porto pr. bestilling	Kr. 25.00
PROGRAMMER PÅ TYSK.	51	Strukto 64 (C-64)	Kr. 162.00
Fra DATA BECKER.	52	SuperGraphik (C-64)	kr. 162.00
Selvfølgelig Original-prg.	53	Mathemat (C-64)	Kr. 162.00
Dette er faktisk 6	54	Datamat (C-64)	Kr. 162.00
SUPER-TILBUD	61	Profi Painter (C-64)	Kr. 117.00
Pris ca. 30% af normal.	71	Paint Boutigue(C-64)	Kr. 136.00
NCS. program.	75	Familie-programmet	
(På dansk)		Data, Budget, Kostplan,	
Kun 1 stk. tilbage.		Opskrift, Kalender.	Kr. 75.00
ABACUS PROGRAM-PAKKER	81	Basic 64 Compiler	Kr. 175.00
Original-prg.til under ½	82	Basic 128 Compiler	Kr. 215.00
pris. SUPER-TILBUD.	83	Super C Langue C-128	Kr. 535.00
DATA BECKER C-64 program-	31	Das Grafikbuck C-64	Kr. 20.00
listninger fra bøgerne på	32	Tips & Trick C-64	Kr. 20.00
diskette.Vejledning er på	33	Intern C-64	Kr. 20.00
tysk/engelsk. PS: Kun en-	34	Den store Floppybuch	Kr. 20.00
kelte tilbage. Køb en af	35	Maschinensprachebuch	Kr. 20.00
hver for kr. 80.- TILBUD?	36	Maschinenspr.F.Fort.	Kr. 20.00
DISKETTEBOKSE	90	Bokse til 10 stk.	kr. 10.00
(3 stk. igen af nr. 91)	91	Bokse til 50 stk.	kr. 28.00
Vi har indkøbt en hel del	92	Bokse til 100 stk.	kr. 35.00
gode solide bokse. Se ba-	93	Bokse til 120 stk.	kr. 40.00
re priserne, slå jer evt.			
sammen om en bestilling,			
uanset antal er PORTO pr.	bestilling	stadig kun	kr. 25.00
DISKETTER	200	Disketter 10 stk.	kr. 38.00
		pr.stk.	kr. 3.80
Tilbud på disketter gæl-	201	Disketter 50 stk.	kr. 180.00
der så langt lageret hol-		pr.stk.	kr. 3.60
der. Vi leder altid efter	202	Disketter 100 stk.	kr. 350.00
nye tilbud. Så kontakt os		pr.stk.	kr. 3.50
i klubben og få et tilbud.	+	porto pr.bestilling	kr. 25.00

C L U B 6 4 / 1 2 8 T I L B U D

	Best. nr.	Titel.	Pris Dk. Kr.
RENSEDISKETTER	210	Rensediskette med væske	kr. 15.00
	211	Disketter Covers (for 25 stk.)	kr. 15.00
		ellers er stk. prisen	kr. 0.85
		Porto pr. bestilling	kr. 5.00
DIVERSE FARVEBÅND		Printer 4023	kr. 40.00
		Printer Nec P6	kr. 70.00
Prisen er lagt, så den er under 50% af normalprisen, nogle enddog under 25% af normalprisen. Eks. OKI 293/294 (Til farveprinter og til sort kun kr. 100.-).		Printer Nec P2200	kr. 50.00
		Printer Oki 293/294	kr. 100.00
		Printer Epson LQ-800	kr. 40.00
		Printer Epson 800-850	kr. 40.00
		Printer Star NL 10	kr. 55.00
(Kun 1 stk.)		Printer Armstrad LQ-3500	kr. 50.00
		Porto pr. bestilling	kr. 15.00
BLADE		**"COMAL TODAY"** per.stk.	kr. 18.00
		Porto	kr. 15.00
Vi har nr. 10, 11, 18, 22 & 24. Har du nogle andre numre intakte, så kontakt klubben, vi er interesserede i dem.		Samlet pris for 5 stk.	kr. 80.00
		Porto	kr. 25.00

I N F O R M A T I O N

LES.- & LDS. Disketter er her prissat pr. side, mindste køb er 2 sider

LES. 64 består af ca. 88 forskellige diskette sider.
Køb altid et lige antal sider (eks. 2, 4, 6 eller 20)

LES. 128 består af ca. 20 forskellige diskette sider.
Køb altid et lige antal sider (eks. 2, 4, 8 eller 12)

LDS. 64 består af ca. 10 forskellige diskette sider.
Køb altid et lige antal sider (eks. 2, 4, 6 eller 8)

B E S T I L L I N G

Indsæt blot det forlangte beløb på giro 9 98 86 37, CLUB 64/128, co. Karl Aage Hansen, Teglgårdsvej 609 1tv. 3050 Humlebæk.

Ring på tlf.: 4219-3086 eller 4219-4864, hvis du har spørgsmål til nogle af programmerne. Husk, skriv best. nr. på giro'en, det hjælper både dig og mig. Varen findes og leveres hurtigere. Men det vigtigste er at der ikke sendes noget forkert!

Karl Aage Hansen.

WL

SANDINGE's IMPORT & DATA

NORSBERGSVÄGEN 8 B, S-302 30 HALMSTAD, SWEDEN FAX +46-35-122164

NU ÄR DEN HÄR !!

K A T A L O G # 5 !!

Nu är vår nya katalog klar.

I vår nya katalog hittar du alla de vanliga produkterna, men även flera intressanta nyheter, såsom **Acceleratorkort för C64, BASIC-editor för C128, Assembler för C128, Diskeditor C128, Nya Böcker, PD-disketter mm mm.**

Lägg 20:- i ett kuvert, tillsammans med ditt namn och adress, eller sätt in pengarna på postgiro 41 16 11 -7, så skickar vi katalogen till er.

J U L - R E A !

Som en liten julklapp sänker vi, tillfälligt, priserna på nedanstående produkter. Priserna gäller t.o.m. Julafton (941224).

geoCanvas 3.0 64/128 40kol	SEK 239:-
geoCanvas 3.0 C-128 80kol	SEK 239:-
Nate Fiedler's **GEOS Utilities**	SEK 179:-
Sketchpad 128	SEK 99:-
Super 81 Util. 64	SEK 129:-
Super 81 Util 128	SEK 159:-
Gnome Kit 64/128	SEK 99:-
VideoRAM-kort 64Kb C128	SEK 229:-
Battery Backup Unit (BBU)	SEK 784:-

Reservation för slutförsäljning.
Frakt- och postförskotts-avgift tillkommer.

5. 1 DOS WEDGE:

Skrevet af Duncan J. Mcrae. med hjælp fra artikler af Jim Butterfield, brugermanualen til 1541 og et kort program fra TPUG. Udvidet af oversætteren med oplysninger fra artikler i bladet 64'er.
Sjete del: (De første dele finder du i klubbladet fra nummer 2-1994).

>SAVE "filnavn"
Denne kommando svarer til den normale SAVE kommando, bortset fra at programmet altid SAVE's til diskette.

>SEND "diskkommando!
>SEND kommandoen sender en kommando til diskettestationen. Den har samme virkning som:
OPEN 15,8,15,"kommandostreng":CLOSE 15, men den vil vente, mens kommandoen udføres af diskettestationen. Derefter udlæser den diskettestationens fejlkanal.

>START "filnavn"
Kommandoen viser i decimaltal den adresse i hukommelsen, som det angivne program LOAD'es til. Værdien 2049 angiver normalt, at programmet er et BASIC program. Enhver anden værdi viser, at programmet er et maskinkodeprogram eller en datafil.

>$0
>$0 lister en diskettes indholdsfortegnelse uden at ødelægge programmet i computeren. Et tryk på mellemrumstangenten, får udlistningen til at standse, indtil der trykkes på den igen. Man kan undlade nullet i kommandoen, men så risikerer man at støde på SAVE med REPLACE fejlen.
Man kan bruge jokere, hvis man vil. Vil man f.eks. udliste alle sekventielle filer, der begynder med E, taster man:
>$0:E*=S.
E* udelukker filer, der ikke begynder med E. =S udelukker filer, der ikke er sekventielle.

>/ "filnavn"
Svarer til / kommandoen i Commodore Dos Wedge. Den LOAD'er den angivne fil fra diskette. Den kan bruges sammen med >$ til at LOAD'e et program i en fart. Det gør man på denne måde: Man får directory frem på skærmen med >$0, derefter flytter man cursoren op til linien med det ønskede program, taster >/ og nogle få mellemrum. Til sidst trykkes på <RETURN>.
Når programmet er LOAD'et, skriver man RUN: og trykker på <RETURN>.

KOMMANDOER TILFØJET AF EDWARD CARROLL.
Foruden kommandoerne i Wedge-64 og Supermon kan man bruge de nedenstående kommandoer. De har en stjerne (*) anbragt foran sig. Disse kommandoer kan ikke bare bruges i forbindelse med programmering men også anbringes i et program.

***CBM**
Sender alt printeroutput til den serielle port. Den bruges til at genstarte normal printning efter at man har brugt *USER kommandoen.

***COL**
Genopretter bogstavernes, baggrundens og kantens oprindelige farver (sorte bogstaver, gul baggrund og rød kant).

***FAST**
I turboudgaven slår denne kommando turboen til.

*HELP
Udlister alle * kommandoerne.

*KEY tal,"streng"
*KEY kommandoen bruges til at indlægge tegnstrenge på de otte funktionstaster. Den indlægger den angivne streng på den funktionstast, hvis nummer angives af "tal". Tallet kan ligge mellem 1 og 8. Når man trykker på en funktionstast, kommer den tilhørende streng frem på skærmen, som om man havde skrevet den på tastaturet. Hver funktionstast kan indeholde en streng på op til 250 tegn. Man kan bruge alle ASCII tegn, der kan indgives fra tastaturet. Indgiver man en venstrepil (den er øverst til venstre på tastaturet), erstattes den af er returtegn, når man trykker på funktionstasten. Det svarer til at trykke på <RETURN>. En apostrof (') oversættes til anførselstegn ("). Hvis f.eks. kommandoen:
*KEY 1,"PRINT 'NU GÅR VI I GANG....'-list-"
indgives, så vil et tryk på <F1> medføre, at meddelelsen "NU GÅR VI I GANG...." kommer frem på skærmen. Så kommer LIST kommandoen frem på skærmen og programmet i hukommelsen LIST'es.
Når man indgiver:
*KEY <RETURN>
udlistes KEY definitionerne på skærmen.
Der er lagt KEY definitioner ind på funktionstasterne.Når man skriver et program, er det nyttigt at definere de otte funktionstaster med et kort program, som man hægter på programmet slutning. Man bør lade dets første linie være ca. 50000. Man kan så hurtigt definere funktionstasterne ved at taste RUN 50000, hver gang man begynder at arbejde med programmet.

*K tal,"streng"
*K virker helt som KEY kommandoen med en enkelt undtagelse: Når *K bruges, vender computeren altid tilbage til programmeringsmåde, også selvom et program kører i maskinen. READY-meddelelsen bliver ikke skrevet på skærmen. Der er to grunde til at bruge *K kommandoen: Den er hurtigere at skrive og hvis alle KEY definitionerne listes med *K <RETURN> og man derefter ændrer en definition og trykker på <RETURN>, overskrives definitionerne nedenunder ikke af READY.

*MAC
*MAC starter maskinkodemonitoren Supermon. Supermon (beskrives senere i klubbladene) findes ikke i turboudgaven.

*OFF
Denne kommando slår funktionskommandoerne og den omdefinerede venstrepil fra. Den vil også forhindre, at man kan rulle programmet op og ned (se *SCROLL kommandoen). Det kan være nødvendigt at bruge denne kommando, når man skal bruge venstrepilen under en omdefinering af funktionstasterne.

*OLD
Når man indgiver *OLD, forsøger computeren at genoprette det sidste program, der har været i hukommelsen. Kommandoen bruges mest, når man har resettet computeren efter et koks. Den kan også bruges, hvis man fortryder at have slettet et program med NEW. Hvis et program, der LOAD'es fra bånd, giver en ?LOAD ERROR meddelelse, kan man forsøge at fixe sagen, så at det alligevel kan køre. Lykkes det, bør man SAVE en ny kopi.

*SCROLL
Aktiverer alle omdefinerede funktionstaster. Den gør det muligt at

rulle en programlistning op og ned på skærmen med cursortasterne og den omdefinerer venstrepilens øverst til venstre på tastaturet. Brugen af funktionstasterne beskrives under *KEY kommandoen. Hvis et afsnit af programmet er på skærmen og hvis cursoren er på skærmens øverste linie, så medfører et tryk på CURSOR/OP, at programlinien lige over skærmens øverste linie automatisk LIST'es. Trykker man på CURSOR/NED, når cursoren står på bunden af skærmen, listes programlinien lige under skærmens nederste programlinie. Der fortsættes til cursortasten slippes. Dette kan bruges til at liste en vilkårlig del af programmet: Man renser skærmen med CLR tasten, skriver det første ønskede linienummer UDEN at trykke på <RETURN> og trykker derefter på CURSOR/OP eller NED for at se programmet fra denne linie. Renser man skærmen og trykker på CURSOR/OP, ruller man baglæns op gennem programmet. Man vil begynde med den sidste programlinie. Det modsatte sker, hvis man trykker på CURSOR/NED.
Venstrepilen øverst til venstre på tastaturet er blevet ændret for at give to nyttige funktioner til ændring af et program. Trykkes på venstrepilen alene, flyttes cursoren til skærmens nederste venstre hjørne. Den virker som en omvendt HOME tast. Trykkes på venstrepilen og <CONTROL> samtidig, slettes alt på en linie efter cursoren. Vil man have en normal venstrepil på skærmen, trykkes på venstrepil og <SHIFT> samtidig.

*SLOW
I turboudgaven slår denne kommando turboen fra.

*USER
*USER kommandoen sender printeroutput til en Centronicsprinter, der er forbundet med userporten. Der sker en automatisk oversættelse fra Commodore ASCII til almindelig ASCII, hvilket tillader de fleste Centronicsprintere at fungerer normalt. Man får små bogstaver ved at bruge 7 som sekundær adresse i OPEN kommandoen på samme måde som med almindelige Commodoreprintere. Det vil sige at kommandoen skal se sådan ud:
OPEN 4,4,7
Hvis man derefter vil bruge en normal seriel printer, benytter man *CBM kommandoen.

ANDRE FUNKTIONER.
Foruden de ovenstående kommandoer giver BASIC TOOLKIT nogle andre muligheder. Når man bruger tal i et udtryk, kan man bruge $ og % til at oversætte hextal og binære tal til decimaltal. Eksempler:
POKE $D020,12 gør kantfarven grå.
POKE $D015,%01000011 aktiverer sprite 0, 1 og 6. Der kan kun stå tal efter $ og %. Der må ikke stå udtryk. $ og % må ikke bruges i DATA sætninger.
Efter et reset med >COLD kommandoen eller en reset knap, vil computeren lade hukommelsen fra $02A7-$0400 være uændret og foretager ikke det check af hukommelsen, der normalt sker efter en koldstart. Det sparer ca. 3 sekunder efter et reset og forhindrer også sletningen af små maskinkodeprogrammer, der ligger i hukommelsen mellem $02A7 og $0400. Definitionerne af funktionstasterne slettes ikke efter et reset. Et program, der har ligget i hukommelsen før resettet, kan kaldes tilbage med *OLD kommandoen.

ANBRINGELSE AF BASIC TOOLKIT PÅ EPROM.
Hvis man vil anbringe BASIC TOOLKIT på en EPROM for at bruge den som indstiksmodul, skal der kun foretages to ændringer i programmet. Først LOAD'es og RUN'nes den almindelige udgave af BASIC TOOLKIT. Derefter går man ind i Supermon med *MAC kommandoen og skriver:
:833C DO <RETURN>

:87D3 FE <RETURN>

Den nye udgave af BASIC TOOLKIT SAVE's med kommandoen:
S"ROM.TOOLKIT",08,8000,A000
hvis man bruger diskette.
Hvis man bruger båndstation, SAVE'r man med:
S:ROM.TOOLKIT",01,8000,A000

Disse ændringer er nødvendige, fordi WEDGE-64 bruger sit eget programområde til at lagre variabler. Hvis den anbringes på en EPROM, kan den ikke gøre det. Det betyder at når EPROM'men bootes, skal den flytte sig selv og indholdet af BASIC oversætter-ROM'en ind i RAM og derefter slå begge ROM'mer fra. De to ovenstående ændringer får dette til at ske automatisk, når man tænder for computeren.

INSTRUKTIONER FOR SUPERMON 64
af Jim Butterfield.

Supermon er en maskinkodemonitor, der tillader brugeren at assemblere og disassemblere maskinkodeprogrammer og at undersøge og ændre indholdet af computerens hukommelse. Den findes ikke i programmets turbo-udgave.
Der er flere udgaver af Supermon. Dette er en ældre udgave og beskrivelsen passer ikke til de yngre (der er en Supermon+ manual i PD-manualerne).
Man kommer ind i Supermon med *MAC kommandoen eller når 6510 chippen støder på en BRK kommando (en BRK kommando er en byte, der har værdien nul). Når man går ind i Supermon, lægges værdierne i 6510 registret ind i registerbilledet, som udlæses på skærmen. Neden kommer der et punktum til venstre på skærmen og den blinkende cursor vil stå til højre her for. Man kan så indgive en af de nedenstående kommandoer. Når en kommando er blevet udført, kommer der et nyt punktum på en ny linie og man kan så indgive en ny kommando.
I Supermon må man ikke bruge decimaltal eller binære tal, men kun hex.

ASSEMBLER.
Med denne kommando kan man indtaste assembler kode. Man skriver et "A" efter punktummet til venstre på skærmen og derefter den adresse i hukommelsen, hvorfra assembleringen skal begynde. Så kommer assembler-kommandoen og endelig operanden, som er det tal eller den adresse kommandoen skal arbejde med.
Den første linie kan se sådan ud:
.A 2000 LDA #$12
Man trykker på <RETURN> og SUPERMON 'assembler' så kommandoen og går ned på næste linie, hvor den skriver .A og næste adresse. Det ser sådan ud:
.A 2000 LDA #$12
.A 2002 Her skal næste instruktion skrives.
I dette eksempel begyndte assembleringen i adresse $2000. Ordren gik ud på at hextallet $12 skal anbringes i akkumulatoren (som også kaldes A-registret. I de efterfølgende linier behøver brugeren ikke at indtaste den næstfølgende adresse, fordi Supermon efter at have assembleret en linie går ned på den næste, hvor den skriver .A og den følgende adresse i hukommelsen. Maskinkoden skrives ikke ud. Vil man se den, må man disassemblere det område i hukommelsen, hvor maskinkoden ligger.

Fortsættes i næste nummer Jens Guld..

Velkommen til en ny omgang, med rubrikken "MIT BEDSTE PROGRAM". Det er vigtigt at DU sender forslag/indlæg, ellers vil det blive lidt tilfældigt hvilke programmer vi bringer. Det er op til dig at rette os når vi er på en forkert kurs, og samtidig minde os om at holde dampen oppe. **HUSK** også at sende os listninger og programmer, som du ved er der ingen begrænsninger. Store programmer vil dog ikke blive listet, men listen/programmet kan bestilles/leveres igennem klubben.

PROGRAM 1:

```
  0 PRINT "<CLR>"
  1 PRINT "<RIGHT><RIGHT><RIGHT><RIGHT><RIGHT><RIGHT>RIGHT><RIGHT>
          <RIGHT><RIGHT><RIGHT><RVS-ON><YELLOW>JULEKORT"
  2 PRINT "<RIGHT><RIGHT><RIGHT>INDSÆT TEKST I LINIE 180/190"
  3 PRINT "<RIGHT>TRYK PÅ EN TAST FOR AT FORTSÆTTE"
  4 :
  5 GET A$
  6 IF A$=" " THEN 9
  7 GOTO 4
  9 OPEN4,4:CMD4
 10 PRINT#4:PRINT#4:PRINT#4:PRINT#4
 15 PRINT#4,CHR$(16)"14GLÆDELIG JUL-94";:PRINT#4,CHR$(16)"53GLÆDE
    LIG JUL-94"
 17 PRINT#4,CHR$(16)"14GODT NYTÅR 95";:PRINT#4,CHR$(16)"53GODT
    NYTÅR 95"
 18 PRINT#4
 20 PRINT#4,CHR$(16)"20**";:PRINT#4,CHR$(16)"60**"
 30 PRINT#4,CHR$(16)"20<SHIFT+N><SHIFT+M>";:PRINT#4,CHR$(16)"60
    <SHIFT+N><SHIFT+M>"
 40 PRINT#4,CHR$(16)"19<SHIFT+Q><SHIFT+N><SHIFT+M><SHIFT+W>";:
    PRINT#4,CHR$(16)"59<SHIFT+Q><SHIFT+N><SHIFT+M><SHIFT+W>"
 50 PRINT#4,CHR$(16)"19<SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+M><SHIFT+M>";:
    PRINT#4,CHR$(16)"59<SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+M><SHIFT+M>"
 60 PRINT#4,CHR$(16)"18<SHIFT+Z><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+M><SHIFT+
    M><SHIFT+X>";:PRINT#4,CHR$(16)"58<SHIFT+Z><SHIFT+N><SHIFT+N>
    <SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+X>"
 70 PRINT#4,CHR$(16)"18<SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+M><SHIFT+
    M><SHIFT+M>";:PRINT#4,CHR$(16)"58<SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N>
    <SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M>"
 80 PRINT#4,CHR$(16)"17<SHIFT+A><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+
    M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+S>";:PRINT#4,CHR$(16)"57<SHIFT+A>
    <SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M>SHIFT+
    S>"
 90 PRINT#4,CHR$(16)"17<SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT
    +M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M>";:PRINT#4,CHR$(16)"57<SHIFT+N>
    <SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+
    M>"
100 PRINT#4,CHR$(16)"16<SHIFT+W><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+
    N><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+Q>";:PRINT#4,CHR$
    (16)"56<SHIFT+W>SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+M><
    SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+Q>"
110 PRINT#4,CHR$(16)"16<SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT
    +N<SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M>";:PRINT#4,CHR$
    (16)"56<SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+M><
    SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M>"
120 PRINT#4,CHR$(16)"15<SHIFT+X><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+
    N><SHIFT+N><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M>SHIFT+M><SHIFT+
    X>";:PRINT#4,CHR$(16)"55<SHIFT+X><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><
    SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+X>"
125 PRINT#4,CHR$(16)"15<SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+
```

```
    N><SHIFT+N><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT
    +M>";:PRINT#4,CHR$(16)"55<SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+N><
    SHIFT+N><SHIFT+N><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M><SHIFT+M>
    <SHIFT+M>"
130 PRINT#4,CHR$(16)"14<SHIFT+W><SHIFT+Q><SHIFT+W>*<CBM+T><SHIFT+P>
    <SPACE><SHIFT+O><CBM+T>*<SHIFT+W><SHIFT+Q><SHIFT+W>";:PRINT#4,
    CHR$(16)"54<SHIFT+W><SHIFT+Q><SHIFT+W>*<CBM+T><SHIFT+P><SPACE>
    <SHIFT+O>*<SHIFT+W><SHIFT+Q><SHIFT+W>"
150 PRINT#4,CHR$(16)"20<CBM+H><CBM+N>";:PRINT#4,CHR$(16)"60>CBM+H>
    <CBM+N":PRINT#4,CHR$(16)"20<SHIFT+L><SHIFT+@>";
155 PRINT#4,CHR$(16)"60<SHIFT+L><SHIFT+@>":PRINT#4
160 PRINT#4,CHR$(16)"16PENGENE ER SMÅ";:PRINT#4,CHR$(16)"55PENGENE
    ER SMÅ"
170 PRINT#4,CHR$(16)"15TIDERNE ER HÅRDE.";:PRINT#4,CHR$(16)"54TIDER
    NE ER HÅRDE."
180 PRINT#4,CHR$(16)"11SÅ HER ER DIT ÅRLIGE";
190 PRINT#4,CHR$(16)"52SÅ HER ER DIT ÅRLIGE"
200 PRINT#4,CHR$(169"15JULETRÆ'S KORT!";:PRINT#4,CHR$(16)"54JULETR
    Æ'S KORT!"
210 PRINT#4:CLOSE4
```

Johnny.

PROGRAM 2.

```
10 REM ***PROGRAMM ZUM AUFFINDEN VON STARTADRESSEN***
20 REM ***VON W. ZEMPELIN, 4716 OLFEN***
30 PRINT"<CLR><YELLOW><NED><NED><SPACE10><RVS-ON >S Y S - F I N D
   E R<RVS-OFF>"
40 PRINT"<NED><NED>LEGEN SIE DIE DISKETTE EIN,"
50 PRINT"<NED>AUF DER SICH DAS PROGRAM BEFINDET,"
60 PRINT"<NED>DESSEN STARTADRESSEN SIE WISSEN WOLLEN."
70 PRINT"<NED>GEBEN SIE DEN PROGRAMMNAMEN EIN!"
80 PRINT"--8EVTL. MIT * ABKUERZEN)"
90 PRINT
100 CLOSE1:CLOSE15
110 INPUT"<NED><NED><RVS-ON>PROMGRAMMNAME: <RVS-OFF>";N$
120 OPEN1,8,3,"0:"+N$+",P,R"OPEN15,8,15
130 INPUT#15,A$,B$
140 PRINT:PRINT
150 IF VAL(A$)>0 THEN PRINT A$,B$:GOTO100
160 GET#1,S$:IFS$=""THENS$=CHR$(0)
170 L=ASC(S$)
180 GET#1,S$:IFS$=""THENS$=CHR$(0)
190 H=ASC(S$)
200 SY=H*256+L
210 PRINT"<NED><NED><NED><NED><RVS-ON>STARTADRESS(SYS-NR.):
    <RVS-OFF>";SY
220 CLOSE1:PRINT:PRINT:PRINT
230 PRINT"WOLLEN SIE NOCH EINE ADRESSE?  (J/N)?"
240 GETA$:IF A$=""THEN 240
250 IF A$="J" THEN PRINT"<CLR>":GOTO100
260 END
```

Så nu skulle det igen være muligt at finde startadressen på det maskinkodeprogram, hvor du har forlagt startadressen. Det skriver W. Zempelin i sin forklaring.
Programmerne er lige til at taste ind.

Venligst Karl Aage Hansen.

BASIC 64

Vi afslutter nu vort kartoteksprogram med de sidste linier. Programmet kan som sagt ændres, så det passer nøjagtigt til dine krav - så god fornøjelse med programmet fremover.

```
4810 S$=RE$(J,I)
4820 RE$(J,I)=RE$(J,I+1)
4830 RE$(J,I+1)=S$
4840 NEXTJ:T=1
4850 NEXT I
4860 M=M+1
4870 IF T=0 THEN 4910
4880 GOTO 4780
4890 REM
4900 REM
4910 PRINT CD$" SORTERINGEN AFSLUTTET"
4920 PRINT CD$" DET VAREDE "TI$
4930 FOR K=1 TO 2000:NEXT K:GOTO 4660
4940 REM ** SØGNING GENNEM HELE FILEN **
4950 PRINT CS$ CD$" FILEN GENNEMSØGES"
4960 PRINT CD$;:FOR J=1 TO NU
4970 PRINT J")  ";FD$(J)
4980 NEXT J
4990 PRINT CD$ "INDTAST HVILKEN POST DU VIL SØGE PÅ ";RE$;
5000 INPUT A$:IF A$<"1" OR VAL (A$)>NU THEN 5000
5010 PRINT CD$" HVILKEN INFORMATION"
5020 INPUT"  ";S$
5030 IF S$=""THEN 4660
5040 PRINT CD$" SØGNING EFTER  "S$"."CD$" VENT LIGE LIDT"
5045 PRINTTAB(16)"***************"
5050 TI$="000000":A=VAL(A$)
5060 FOR J=1 TO X:FILE=VAL(STR$(J))
5070 FORK=1 TO LEN(RE$(A,J))
5080 IF MID$(RE$(A,J),K,(LEN(S$)-1+K))=S$ THEN GOTO 5500
5090 NEXT K
5100 NEXT J
5115 IF J>X THEN PRINT CD$ RS$"IKKE FLERE KORT"RO$:FOR Y=1 TO 3000:
     NEXT:GOTO 1220
5500 PRINT"<CLEAR> TAB(08)"KORT NUMMER:-"FILE;
5510 PRINT
5520 FOR D=1 TO NU
5530 PRINT CD$ TAB(12-LEN(FD$(D)))FD$(D)" : "RE$(D,FILE):PRINT
5540 NEXT D
5550 PRINT"SKAL JEG VISE DET NÆSTE KORT ? (Y/N)"
5560 GETR$:IF R$="Y" THEN GOTO 5090
5570 IF R$<>"N" THEN GOTO 5560
5600 GOTO 1220
6140 REM * AFSLUT PROGRAMMET *
6150 PRINT CS$
6160 PRINT " ER DU SIKKER (Y/N)";
6170 INPUT A$
6180 IF A$="N" THEN 90
6190 PRINT CS$
6200 PRINT" TAK FOR BRUGEN AF KLUBBENS   DATA KARTOTEK."
6210 PRINT
6220 PRINT" DATA KARTOTEKET ER INDTASTET AF MEDLEMMER AF CLUB 64 1 MAJ
     - 31 DECEMBER 94."
6230 END
```

-Eller linie 6230 GOTO 63335. Og linie 63335 SYS 64738.

Fra næste nummer og fremover, vil Martin Juel køre BASIC 64-rubrikken, så der er virkelig noget at glæde sig til. venligst Karl..

```
1 REM MADE BY TECHNO-LOGY...
2 REM
3 REM THIS PROGRAM IS SHAREWARE,
4 REM PLEASE SPREAD IT!!!
5 REM
10 POKE788,52:PRINT""CHR$(8)CHR$(142)
   ::POKE53280,0:POKE53281,0
20 PRINT" THIS PRINTFILE WAS MADE BY T
   ECHNO-LOGY":POKE650,0:DIMTY$(87)
30 FORA=1TO40:PRINT"";:FORB=0TO2
   0:NEXT:NEXT
50 PRINT" MAKE YOUR PRINTER READY AND
   INSERT THE"
60 PRINT" DISK CONTAINING THE PRG- AND
   SEQ-FILE."
70 PRINT"MAKE SURE THE PRG-FILE IS UN
   PACKED!!!!!!"
80 PRINT"                (26 BLOCKS)"
90 PRINT"TYPE PRG-FILENAME:  ";:PN$
   ="":POKE198,0
100 GETA$:IFA$=""ORA$=CHR$(34)ORA$>CHR$(
    127)THEN100
110 IFA$=CHR$(13)THENIFLEN(PN$)>0THENPRI
    NT" ":GOTO141
115 IFA$=CHR$(20)THENIFLEN(PN$)>0THENPN$
    =MID$(PN$,1,LEN(PN$)-1):GOTO140
120 IFA$=CHR$(20)ORA$=CHR$(13)ORLEN(PN$)
    =16ORA$<CHR$(32)THEN100
130 PN$=PN$+A$
140 PRINTA$" ";:GOTO100
141 PRINT"TYPE SEQ-FILENAME:  ";:SN$=
    "":POKE198,0
142 GETA$:IFA$=""ORA$=CHR$(34)ORA$>CHR$(
    127)THEN142
143 IFA$=CHR$(13)THENIFLEN(SN$)>0THENPRI
    NT" ":OPEN1,8,0,PN$+",P,R":GOTO150
144 IFA$=CHR$(20)THENIFLEN(SN$)>0THENSN$
    =MID$(SN$,1,LEN(SN$)-1):GOTO147
145 IFA$=CHR$(20)ORA$=CHR$(13)ORLEN(SN$)
    =6ORA$<CHR$(32)THEN142
146 SN$=SN$+A$
147 PRINTA$" ";:GOTO142
150 PRINT"          NOW READING PROGRAM TYPE
    S...":FORA=1TO4353:GET#1,A$:NEXT
160 FORA=0TO23:FORB=1TO13:GET#1,A$:TY$(A
170 FORC=1TO3:GET#1,A$:NEXT:NEXT:CLOSE1:
    OPEN1,8,0,SN$+",S,R":OPEN4,4
175 PRINT"  NOW READING PROGRAMS AND PRI
    NTING..."
180 GET#1,B1$:GET#1,B2$:IFB1$=""THENPRIN
    T#4," 0 ";:GOTO200
182 IFB2$=""THEN190
183 IFASC(B2$)>3THEN220
185 A=ASC(B1$)+256*ASC(B2$):PRINT#4,MID$
    (STR$(A),2,4);" ";:GOTO200
190 A$=RIGHT$(STR$(ASC(B1$)),3):IFLEN(A$
    )<3THENPRINT#4,RIGHT$("  ",3-LEN(A$));
195 PRINT#4,A$" ";:FORA=1TO16
200 FORA=1TO16:GET#1,A$:IFA$<" "ORA$>"←"
    THENA$=" "
205 PRINT#4,A$;:NEXT:PRINT#4," ";:FORA=1
    TO5:GET#1,A$:PRINT#4,A$;
210 NEXT:PRINT#4," ";:GET#1,A$:IFA$<>""T
    HENPRINT#4,TY$(ASC(A$));:GOTO180
215 PRINT#4,TY$(0);:GOTO180
220 CLOSE1:PRINT#4:CLOSE4:PRINT"FINISHE
230 PRINT"      PRESS <SPACE> 2 RESTART
    PROGRAM":POKE198,0
240 GETA$:IFA$<>" "THEN240
250 RUN
```

PS: Dette program gør det muligt at udprinte klubbens kartotek på papir (kartoteksfilerne på den udsendte diskette). Så ha´ nu god fornøjelse med programmet og kartoteks-filerne. Klubben.

COMALKURSUS – NIENDE DEL.

Vi vil nu fortsætte denne gang med nogle procedurer, så vi kan gemme de indtastede poster (adresser) på diskette:

```
0690
0700 PROC gem
0710   OPEN FILE1,!@:adresser";WRITE
0720   PRINT FILE 1:endnr
0730   FOR index:=1 TO endnr DO
0740     PRINT FILE 1:navn$(index)
0750     PRINT FILE 1:gade$(index)
0760     PRINT FILE 1:sted$(index)
0770   ENDFOR index
0780   CLOSE FILE 1
0790 ENDPROC gem
```

I linie 710 åbnes en sekventiel fil under navnet "adresser" til skrivning (WRITE) under strømnummeret 1. Dette nummer følger filen indtil den bliver lukket i linie 780 med "CLOSE FILE 1". Man kan have flere filer åbne på samme tid, men de skal have forskellige strømnumre. De kaldes strømnumre, fordi der åbnes for en datastrøm fra en eller til en fil.
Foran filnavnet står der et tegn (@), som kaldes et at-tegn eller mere dansk: et snabel-a. Hvis et filnavn begynder med dette tegn, har det en speciel betydning. Hvis en fil med det nævnte navn allerede findes, vil den blive slette og den nye fil vil blive gemt under det samme navn. Men pas på! Den nye fil vil overskrive den gamle, så vær sikker på, at du har en sikkerhedskopi af dine data. Hvis noget går galt, og det kan der let, kan det ske, at du mister dine data. Det bedste vil være at slette den gamle fil først, og derefter gemme den nye fil. Så langt vil vi dog ikke gå her; vi vil blot bruge den lette metode.
I linie 720 vil der som det første blive skrevet værdien for "endnr". Denne værdi skal vi senere bruge, når vi skal indlæse filen igen. På denne måde vil vi vide, hvor mange poster, der skal indlæses. Dette tal kan vi bruge i en sløjfe ved gen-indlæsningen.
Til sidst bliver filen lukket med "CLOSE FILE 1". Dette er meget vigtigt. Du skal altid huske at få lukket filen, når du er færdig med at bruge den. Glemmer man at lukke filen, kan det betyde fejl i data, eller simpelthen tab af data. Under et programforløb kan det ske, at en allerede åben fil forsøges åbnet igen. Dette vil resultere i en fejlmelding "file already open" eller lignende. Det du skal gøre nu, er at skrive "CLOSE" i direkte mode, altså uden linienummer. Dette vil lukke alle åbne filer.

```
0800
0810 PROC hent
0820   PAGE
0830   PRINT "Data bliver hentet!"
0840   OPEN FILE 1,"adresser";READ
0850   INPUT FILE 1:endrnr
0860   FOR index:=1 TO endnr DO
0870     INPUT FILE 1:navn$(index)
0880     INPUT FILE 1:gade$(index)
0890     INPUT FILE 1:sted$(index)
0900   ENDFOR index
0910   CLOSE FILE 1
0920 ENDÅROC hent
```

Dette er den omvendte version af den forrige procedure, hvor vi henter data fra disketten til computerens hukommelse. Da dette kan tage nogen tid, hvis der er mange data, der skal hentes, skrives en meddelelse på skærmen i line 830. Du kan sammenligne denne procedure med den for-

rige. Der er megen samstemmighed. I stedet for skrivekommandoer bruger vi blot læse-kommandoer. I linie 840 åbnes filen "adresser" til læsning (READ), og derefter indlæses den første værdi med: INPUT FILE 1: endnr. Nu er værdien for "endnr" kendt af COMAL-systemet, og værdien kan bruges i en sløjfe, så vi kan indlæse de forskellige data.
Nu har vi så skrevet alle de procedurer, vi har brug for til en meget enkel adresseforvaltning. Hvad vi nu mangler er selve hovedprogrammet. For det første skal proceduren "forbered" kaldes, hvor de anvendte variabler defineres, og hvor de benyttede felter (indicerede variabler) dimensioneres. Derefter skal eventuel data hentes fra diskette, hvorfor en procedure "hent" må kaldes. Første gang man bruger dette program, vil man få en fejlmeddelelse, da der endnu ikke findes nogen fil under navnet "adresser" på disketten. Du må derfor oprette denne datafil. For at gøre dette, kan du benytte COMAL-systemets mulighed for at kalde procedurerne direkte.
Efter at du har indtastet alle de viste procedurer, skriver du nu følgende kommando på skærmen:

SCAN
Og trykker på <RETURN>-tasten. (Kommandoen findes ikke i ver. 00.14. Her er du nød til at RUN'ne programmet, for at gøre COMAL bekendt med procedurerne).
Når du indgiver kommandoen SCAN, udfører COMAL-systemet en slags "prøvekørsel" af programmet, uden at programmet virkeligt bliver udført. Men programstrukturen bliver undersøgt og eventuelle fejl bliver meldt. Efter en SCAN er alle procedurer kendte, og kan kaldes direkte fra tastaturet som kommandoer.
Når du har udført dette, kan du kalde den første procedure direkte:

forbered <RETURN>

Nu kender COMAL de anvendte variabler, og vi kan direkte kalde:
gem <RETURN>

Du kan nu høre, at diskettedrevet arbejder et øjeblik. Filen "adresser" findes nu på disketten. Dette kan du kontrollere ved at se diskettens katalog med DIR. Data-indholdet begrænser sig dog endnu til den aktuelle værdi for "endnr", nemlig 0 (nul).
Nu mangler vi kun en programlinie, der kalder proceduren "menu". Hermed består vores hovedprogram kun af disse tre linier:

```
0010 forbered
0020 hent
0030 menu
0040
```

Hvis du har brugt de viste linienumre, har du nu det færdige program klart til brug.
Selvfølgelig indeholder programmet ikke alle dine ønsker; måske vil du have delt for- og efternavn. Du ønsker måske at kunne gemme personens telefon-nummer. Eller du har måske brug for at indføje en bemærkning. Alt dette kan du med den viden, du nu har, selv tilføje programmet. Husk blot på, at dataposterne i de forskellige procedurer skal stemme overens, for at det skal kunne køre fejlfrit. Hvad der også mangler i programmet, er nogle procedurer der gør, at man kan rette i posterne, eller tilmed slette enkelte poster.
I næste kursus-del skal vi bl.a. se på, hvordan man udskriver data (f.eks. vore adresser) på printer.
HUSK! Min adresse og tlf. nr. står på side 2. Du er velkommen til at kontakte mig, hvis du har spørgsmål eller problemer.

M.V.H. Torben Jørgensen.

Let's code 4

Velkommen til endnu en gang med noget code-stuff... Denne gang er det den aller sidste gang for mit vedkommende.... Hvad stopper han... Ja, men kun for i år!!!! Ho, ho, jeg vender frygteligt tilbage næste år med endnu mere code-stuff til jer.... Jeg er ikke så nem at slippe af med!!

Nå, men sidste gang lovede jeg, at vi skulle i gang med at hente og gemme funktionerne...

HENTE-FUNKTIONERNE

Der er som sagt tre fungerende registre: x,y og akkumulatoren.. Og de tilhørende instruktioner hedder: LDX (LoaD X register), LDY (LoaD Y register) og LDA (LoaD Akkumulator). Der findes en del forskellige adresseringsmetoder, som jeg nu vil gennemgå.

Immediate Addressing: LDA#(0-255) Immediate addressing betyder, at akkumulatoren bliver "loaded" med en værdi mellem 0 og 255! Altså akkumulatoren har efter fx en LDA#200 fået værdien 200, som man så kan arbejde videre med! Normalt vil det kun være i en assembler, at man vil kunne skrive LDA#200. Da computeren ikke forstår decimal-tal, men laver dem om til hex-decimal-tal, så vil man normalt i en monitor skrive LDA#$(00-FF), og i vores tilfælde bliver det: LDA#$C8. Hvis man vil have x- eller y-registret til at have værdien $C8=200, så skriver man bare: LDX#$C8 eller LDX#200 og LDY#$C8 eller LDY#200.

Absolute Addressing: Hvis et hukommelsessted bruges fx en værdi, der fx hele tiden ændrer sig, og man skulle bruge værdien, så er det en fordel at bruge absolute addressing. Fx er LDA$8010, LDY$8010 og LDX$8010 eksempler på absolute addressing. Hvad for registrene ud af det. Jo, hvis værdien til et givet tidspunkt i $8010 fx er $C8 (=200), så vil LDA$8010=$C8, LDY$8010=$C8 og LDX$8010=$C8. I absolute addressing bruger man kun hexdecimaltal!!

Hvis vi i stedet nu tænker os, at i $00fa er gemt værdien $C8, kan man så også bruge LDA$00F9 for at få værdien $C8 ud? Ja, det kan man godt, men da LDA$00F9 tager tre bytes i hukommelsen er det nemmere, hurtigere og hukommelsesbesparende at bruge ZERO-PAGE addressing: Zero-pagen er det sted i hukommelsen der ligger fra $0000-$00ff, dvs. de 255 første bytes. Som sagt i sidste nummer er der nogle frie bytes dér, og det er meget nemmere at skrive LDA$F9 end LDA$00F9. Begge instruktioner er lig hinanden - og lovlige, dog tager den sidste mere hukommelse og mere tid at udføre, så derfor jo mindre hukommelse der bruges desto bedre, og jo hurtigere går det.

Indexed addressing. Til indexed addressing er man nødt til at have brug af enten x- eller y-registret. Indexed addressing kan KUN bruges med akkumulatoren. lad os tage et eksempel: LDA$8010,x eller LDA$8010,y. Hvad betyder så det... I virkeligheden burde vi nok tage et lille program til at vise det. Lad os sige at hele området fra $8000-$9000 er værdien af hver byte $C0.

```
ldaA#$00
lda#$50         ;i husker vel funktionen.
lda$8010,x      ;henter den værdien i adresse $8010+$50!
```

Altså selve tricket i at bruge indexed addressing er, at man udregner den adresse, hvorfra den ønskede værdi vil blive hentet. En simpel algoritme til bestemmelse af hvilken adresse kommer her: LDA$xxxx,y=LDA$(xxxx+y), hvor y ligger mellem $00 og $FF.

Den indexed addressing kan også bruges ved zero-page-addressing. Denne form virker KUN med x-registret: LDA$F9,x. Her er det MEGET vigtigt at i tager hensyn til størrelsen af x. Hvis x i vores tilfælde i maksimum bliver $10=16, kan den indexed zero-page addressing ikke bruges, da $F9+$10>$FF. Det vil medføre, at der bliver hentet fra adresse $04 og carry-flaget vil blive sat (=1) (se sidste nummer om flag). Derfor er det meget vigtigt som sagt at tilpasse sit x efter hvilken startadresse, man bruger.

Det var de nemme metoder at hente data på. Nu følger to metoder, der i starten godt kan være lidt svære at forstå, men vær tålmodig og læs igen, prøv jer frem osv. Til en trøst kan jeg sige, at de to metoder ikke er særlig brugte i hvert fald ikke for nybegyndere.

Indirect indexed addressing: Det vigtige med denne funktion har noget at gøre med high- og low-bytes, som jeg lige vil forklare først. Hvis vi har adressen $8010, vil $80 være low-byten mens $10 vil være high-byten. Hvis vi kigger lidt på vores flytteprogram fra sidste nummer, er det nemmere at illustrere. Vi tænker os, at vi gerne vil have flyttet 4*255 bytes hukommelse fra $4000 til $1000. Det sætter vi ind i programmet:

```
*=$8000
from=$4000      ;der skulle flyttes fra $4000
to=$1000        ;og til $1000.
blocks=04       ;4*255=4 blocks à 255 bytes!

jsr$FF81                ;nyt
sei                     ;nyt
lda#<from       ;low-byte: $00
sta $FA
lda#>from               ;high-byte: $40
sta $FB
lda#<to         ;low-byte: $00
sta $FC
lda#>to         ;high-byte: $10
sta $FD

......
```

Det betyder altså, at lda#<xxxx betyder low-byten og lda#>xxxx betyder high-byten af lige netop den adresse.

Okey, vi havde vores indirect indexed addressing: lda($F9),y (instruktionen virker KUN med y-registret som index (index, dvs. det tal man lægge til startadressen)). Hvis vi forestiller os, at værdien i $F9 er $10 og værdien i $FA er $80 og y-registrets værdi er $10. Når man så udfører denne instruktion sker der en masse... Først tages værdien af $F9 som en low-byte ($10 i eksemplet), og dernæst tages værdien af $FA som en high-byte ($80 i eksemplet). Computeren opfatter nu de to værdier som en adresse, der i dette tilfælde bliver: high-byte, low-byte: $8010. Y-registrets værdi var som sagt $10,

hvilket medfører et lille regnestykke: $8010+$10=$8020. Nu hopper computeren til $8020 og henter værdien af den adresse ind i akkumulatoren. Simpelt!!! Nej... slet ikke! Vi stiller det op i en algoritme, som bedre kan illustrere det, som sker (en algoritme er en regneforskrift, som man udnytter ved beregninger osv.. fx. f(x)=2x+3 er en algoritme. Den lyder: (1) tag en værdi af x (2) gang x med to og læg tre til (3) resultatet er lig f(x).)

```
lda($xx),y       ($xx)   = low-byte ($LB)
                 ($xx+1) = high-byte ($HB)
    (high-byte,low-byte)= $HBLB
                       y = $yy (værdi af y-register)
                    $jump=$HBLB+$yy
                    lda$jump (værdi af jump-adresse!)
```

Indexed indirect addressing: Virker kun med X-registret, og er ikke så brugt. Her vil jeg gå direkte over til en algoritme.

```
lda($aa,x)      x = $xx (værdi af x-register)
          $aa+$xx=$bb (zero-page-adressen lagt til værdien
                         af x-registret!)
         ($bb)   = low-byte ($LB)
         ($bb+1) = high-byte ($HB)
           $jump=$HBLB
           lda$jump (værdi af jump-adresse!)
```

Det var faktisk alt om hente-funktionerne, og det var faktisk også alt for denne gang. Næste gang vil vi gå videre med gemmefunktionerne. De vil ikke blive gennemgået så detaljeret som hente-funktionerne, da de minder meget om hinanden. Forhåbentligt vil jeg også have nogle flere program-eksempler samt måske nogle problemer og/eller spørgsmål fra jer etc. Men indtil da, må i have en rigtig god jul samt et godt nytår... Til dem, der kommer til demo-party'et i Herning, hvis i vil finde mig, led efter No Name, trøjer eller bannere, eller en trøje med Gigabyte osv..

Send ros, PENGE, disketter, spørgsmål, lykønskninger osv. til:

Gigabyte of No Name
Chit Chat (World Head Quarter)

Stud. Polyt
Christian Støttrup-Andersen
Øverødvej 48
2840 Holte
Danmark

42 42 39 23

Also for joining the forces of NO NAME

Rubrik * KØB – SALG – BYTTE *

SÆLGES: Commodore-128 med dansk tastatur.
Commodore Disk Drive 1570.
Commodore Monitor 1901.
Commodore MPS 1000 Printer.

Programmer:
SuperScript 128
SuperBase 128
CP/M System Disk
CP/M Plus Version 3.0
DOS Shell C-128
The Newsroom
2 Joystick
Danske manualer, lærebøger
og mange spil.

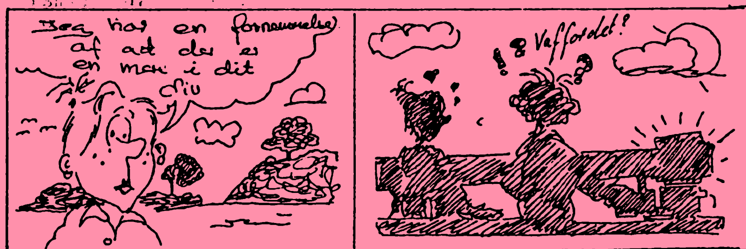
Henvendelse til:
Henning Storm (nr. 64)
TLF: 42-390524

Hvis DU stadig mangler disketten til "LET'S CODE", så kan du endnu nå at bestille den hos Karl Aage.

På disketten ligger Turbo Assembler, nogle source-kode rutiner og en hel del utilities (nogle pakkere, og der er 2 versioner af Turbo Assembler v5.0 og v5.1) og et musikprogram.

Prisen er kun kr. 20.- og det er med diskette og forsendelse.
Bestillingsnummeret er T.B. 01 for det letter ekspeditionen når vi har en pladskode til det.

Redaktionen.





AMIGA TILBEHØR

JOYSTICKS:

Discount model	kr	99,95
Alpha-Ray................	kr	148,00
Sigma-Ray................	kr	198,00
Competition Pro 5000	kr	198,00
Super Pro Zip Stick	kr	199,00
DanJoy m. autofire	kr	249,00
Joypadle Logic 3	kr	298,00
Joystick-forlængerkabel .	kr	78,00

DISKETTER m.m.:

Disketter 3.5"DD	kr	34,95
Disketter 3.5"HD	kr	39,95
Disketteboks 100 stk 3.5"	kr	39,95
Disketteboks 10 stk 3.5"	kr	19,95
Rensedisk. m vædske 3.5".	kr	29,75

MUS:

Mus "SpeedMouse" lux mod.	kr	248,00
ZYDEC Trackball Amiga ...	kr	498,00
Musemåtte Lux model	kr	48,00
Museholder (selvklæbende)	kr	48,00
Forlængerkabel til mus ..	kr	78,00
JoyMaster(2joystick+1mus)	kr	248,00

DIVERSE:

TV-Scart kabel	kr	198,00
Printerkabel 1.8m	kr	49,95
Printerkabel 5.0m	kr	98,00
Printerkabel 10m	kr	178,00
TV-Modulator A520	kr	698,00

RAMUDVIDELSER:

RAM-kreds 512kb m ur A500	kr	498,00
RAM-kreds 1Mb m ur A600 .	kr	798,00
DRAM 2Mb smartcard A6/1200		1298,00

DISKETTEDREV:

ZYDEC 3.5"extern drev ...	kr	798,00
ZYDEC 3.5"intern A500 ...	kr	698,00

LYDUDSTYR:

SmartSound stereosampler	kr	398,00
ZY-FI Stereohøjtalere 25w	kr	498,00
ZY-FI Stereohøjtelere 70w	kr	798,00

MODEM m.m.:

ACEEX 14400 Faxmodem ext.	kr	2998,00
Action Replay A500	kr	998,00
Pyramid håndscanner	kr	1298,00
OVERDRIVE harddisk 170Mb	kr	2995,00
OVERDRIVE harddisk 340Mb	kr	3698,00
OVERDRIVE harddisk 420Mb	kr	3998,00

C 64

JOYSTICKS:

Discount model	kr	99,95
Alpha-Ray................	kr	148,00
Sigma-Ray................	kr	198,00
Competition Pro 5000	kr	198,00
Super Pro Zip Stick	kr	199,00
DanJoy m. autofire	kr	249,00
Joypadle Logic 3 NYHED ..	kr	298,00
Joystick-forlængerkabel	kr	78,00

TILBEHØR diverse:

Disketter 5.25"DD	kr	49,75
Disketteboks 100 stk 5.25"	TILBUD	39,95
Diskette-dobler saks	kr	59,75
Rensedisk. m vædske 5.25"	kr	49,75
Tegnemus C64 "DataLux"...	kr	398,00
Musemåtte Lux model	kr	48,00
Museholder (selvklæbende)	kr	48,00
Motherboard for 3 moduler	kr	398,00
Antennekabel	kr	119,00
Seriel-kabel Disk/Printer	kr	168,00
DATEL LYSPEN (restparti)	kr	98,00
Strømforsyning t/C64	kr	398,00
Strømforsyning t/VIC1541-II		798,00
6526 CIA I/O chip........	kr	178,00

MODULER (cartridges):

COPY 2000(t/2 datasetter)	kr	98,00
TOOL BOX (Turbomodul mm)	kr	298,00
TOOL BOX 64k (SUPERMODUL)	kr	498,00
Action Replay MkVI	kr	598,00
Demo/scroll disk Action R	kr	248,00

PROGRAMMER m.m.:

Regnemester(underh. spil)	kr	98,00
Lykkehjulet diskette ...	kr	98,00
Lykkehj. opgraderingstool	kr	58,00
CalcWork regneark	kr	170,00
DataWork kartotek/database		150,00
Com-Result (point prg) ..	kr	198,00
Com-Budget (styr DK-kort mm)		198,00
LOTTO prg m systemtips ..	kr	198,00
Fodboldtips (%-tipssystem)		148,00
Stamkort prg (pelsdyr mm)	kr	98,00
InterWord (tekstbehandler)	kr	299,00
InterPaint (tegneprg/anim.)		299,00
Printerpapir 250 ark	kr	58,00

Leg og Hobby

Jernbanegade 42 . 9460 Brovst

Telefon 98 23 10 98